

Nº 26
3,50 € (582 ptas.)
Mayo 2002
NORMA Editorial
9 771576 222004 26
La revista de los jóvenes artistas
¡Dibus!
@FAFNIR98
ESCANEO REALIZADO POR
> LOS MALOS
STAR WARS EPISODIO II
> EL MERCHANDISING
> LAS NAVES
STAR WARS
EPISODIO II
EL ATAQUE DE LOS CLONES
ENTREVISTA A...
DARÍO ADANTI
OLIVER ATOM
DE CAMPEONES
el personaje del mes

DESPIERTA TU FANTASÍA



¡Dibus!

¡DIBUS! Nº26
Mayo 2002

Directora: Mary Molina.

Consejo de redacción: Manu Ansemil, Mónica Frías, Samuel García, Montse Granero, Mary Molina, Óscar Valiente y Armand Zoroa.

Jefe de Maquetación: Samuel García.

Maquetación: Manu Ansemil y Joan Moreno.

Colaboradores: Nintendo Acción, Darío Adanti, Eulàlia Dolz, Álex Fito, Estudio Fénix, David Ramírez, JuanJo Sarto, Daniel Torres, Tomás Pardo, Athos y EnriqueCarlos, Marc Bernabé, Francis Portela, Estudio Caníbal, Bram Tramplán.

Edita: NORMA Editorial, S.A.

Presidente: Rafael Martínez.

Director General: Óscar Valiente.

Director Financiero: Vicente Campos.

Adjunto a la Dirección: Pepe Martínez.

Editor: Armand Zoroa.

Redacción: Libertad Aguilera, Cristina Doncel, Mary Molina y Carles M. Miralles.

Marketing: Mónica Frías y Montse Granero.

Derechos Internacionales: Jane Pilgrem.

Representación de Autores: Jesusa Iglesias.

Jefe de Producción: María Martí.

Coordinación de producción: Flor Castellanos.

Preimpresión: Valentín Chesa y Héctor Tomás.

Diseño Gráfico: Vanessa Martínez, Samuel García, David Guerra, Manu Ansemil, Verónica Pérez y Joan Moreno.

Internet: Martín Garcés.

Contabilidad: Rosa [illegible]

Departamento Comercial: Mar Rodríguez, Eva García, Esther Roldán, Jordi Burgués y Cristina Sánchez.

Venta por correo: Pilar Costas.

Distribución: Xavi Domènech, Sergio Gómez y Toni Bueno.

Prensa: Josefina Blaya.

Ayudante de prensa: Verónica Lopera.

Redacción
c/Fluvià, 89. 08019 - Barcelona
Tel.: 93 303 40 38. Fax: 93 303 68 31
dibus@norma-ed.es

Marketing y Publicidad
Mónica Frías
Tel.: 93 303 68 36. Fax: 93 303 68 31
marketing@norma-ed.es

Montse Granero
Tel.: 93 303 68 35
granero@norma-ed.es

c/Fluvià, 89. 08019 - Barcelona

Imprime
Litografía ROSÉS

Distribuye
Hobby Press
(Tel.: 902 11 13 15)

ISSN
1576-222-X

Depósito legal
B-52787-2000

Controlado por control



www.norma-ed.es

Bienvenido

Este número de **¡Dibus!** arranca con **Star Wars Episodio II**. ¿Quieres saber de qué va? ¿Quiénes serán los protas y los villanos? ¿Te atrapará el lado oscuro de la Fuerza? En todo caso, siempre podrás leer **¡Dibus!** y pasarlo en grande con tus series de dibujos animados preferidas, como **Medabots**, sobre la que encontrarás un reportaje en **Territorio Fox Kids**. Además, **Cómo se hace** es la mar de interesante este mes, ya que podréis ver cómo se transforma un actor, paso a paso, en uno de los terribles personajes de **El planeta de los simios**. El maquillaje, el vestuario... ¡No te lo puedes perder! En **Fantasy** te lo contamos todo sobre el vídeo y el DVD de **Harry Potter**. Si eres Pottermaníaco... ¿A qué esperas para leer esta sección? ¡Ah!, y no te olvides de echarle un vistazo a la sección **Cópialo** y al resto de las secciones habituales de dibujo, que siempre vienen bien para corregir esos pequeños fallos que pueden haber en tu dibujo. ¡No te dejes ni una página, dibucolega! A leer, a dibujar... ¡y que la Fuerza te acompañe!

Sumario:

Star Wars Episodio II
El ataque de los clones

Anakin Skywalker ya tiene 19 años y se ha convertido en el *padawan* de **Obi-Wan Kenobi**, su Maestro Jedi. Entérate de qué va a ocurrir en la segunda parte de esta emocionante saga y... descubre cómo convertirte en jedi con unos cuantos consejos y el ordenador.

pág. 16

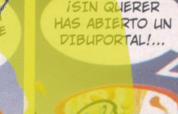
Cómo se hace...
El maquillaje y el vestuario en El planeta de los simios

Un complicado maquillaje que dura horas, engorrosas prótesis y una increíble armadura es todo lo que necesita Kevin para transformarse en el Octavo ... Simio. ¿Quieres verlo?

pág. 36

La tira de Dibu: Desorden organizado

Guión: Juanjo Sarto Dibujo: Juan Luis Landa



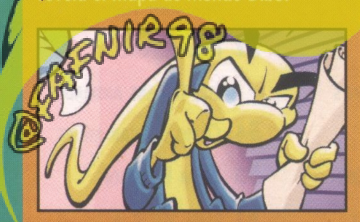


Los cómics de DiBUS

3 LA PANDILLA DE DIBU

JuanJo Sarto / Juan Luis Landa

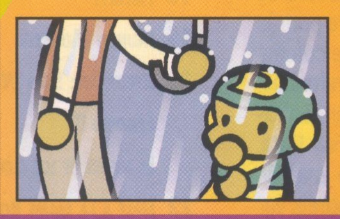
Dibu nos cuenta por fin su plan para vencer al **Doctor Fu-Mancha** y... nos revela el mapa de Mundo Dibu.



7 DINOKID

David Ramírez

El niño dinosaurio encuentra una transformación adecuada para todas las situaciones. ¡Menuda suerte!



8 GRONALDO BOCANADA

Athos y EnriqueCarlos

Gronaldo y **Elsa** se encuentran con una bruja que parece saberlo todo sobre ellos. ¿Cuál es su secreto?



9 PEQUEÑO MOSQUITO

Darío Adanti

Un buen ninja como **Pequeño Mosquito** debe aprender a desconfiar de las moscas... ¡y de las berenjenas! Nunca se sabe...



MI AMIGO EL ORDENADOR

Lewis Trondheim

¿Se te ha colgado alguna vez el ordenador? Si es así, enseguida te identificarás con el prota de esta historieta...

← 30

14 MINI MONSTERS

David Ramírez / Estudio Caníbal

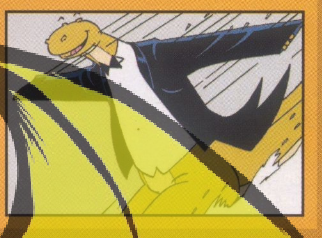
A **Víctor** le toca superar la prueba de **Lupo**... Y pronto averigua el punto débil de su adversario.



20 TOM

Daniel Torres

Tom lo pasa en grande en el polo norte... ¿Quieres saber cómo? ¡Pues no te pierdas la historieta de este mes!





64 PEQUEÑO SPIROU

Tome y Janry

El profe de **Spirou** no se acaba de creer que su alumno más travieso se esté portando tan bien. ¿Le ocurrirá algo?



60 WILFREDO EL CABALLERO

Darío Adanti

El bosque no es nada seguro cuando rondan en él ciertas especies de animales peligrosos. ¡Cuidado **Wilfredo**!



40 COSMO

Daniel Torres

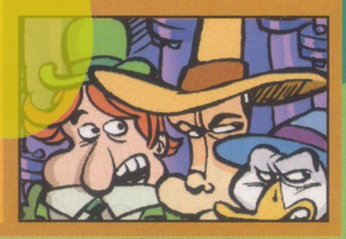
El ingenioso **Cosmo** monta una "escoba-ventilador" para que le ayude con las tareas de la estación espacial. ¿Le saldrá bien el invento esta vez?



24 MISTER X

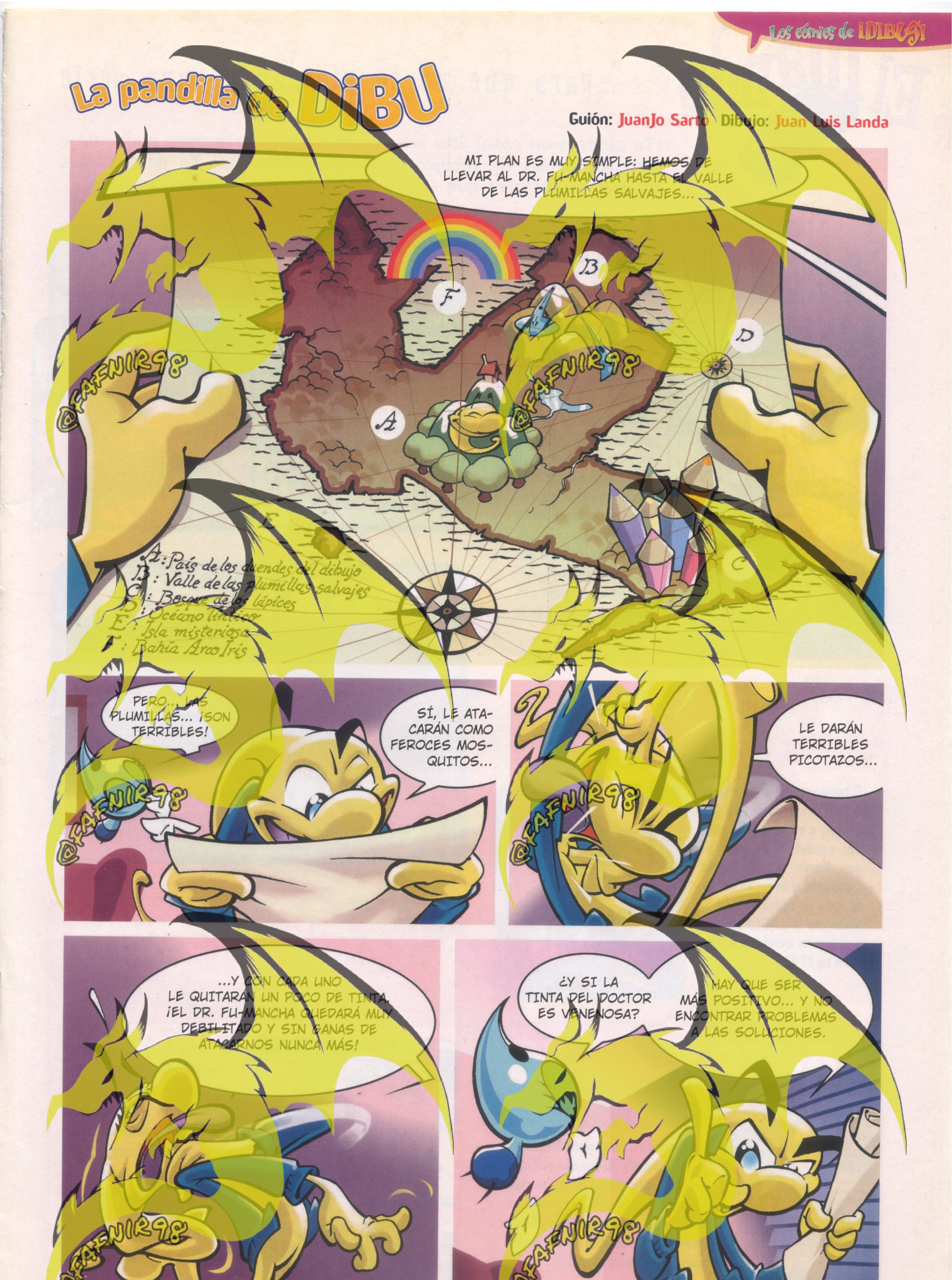
Athos y EnriqueCarlos

Nuestro detective privado investiga un nuevo caso curiosísimo... ¿Eres capaz de resolver tú el misterio, dibucolega?



La pandilla de DiBU

Guión: JuanJo Sarto Dibujo: Juan Luis Landa





...para que no te pierdas ni una serie

¿Te aburres en casa? ¿No sabes qué hacer? ¡Pues coge el mando y mira tus series de dibujos animados preferidas! Te damos unas cuantas pistas para que sepas qué dan, cómo, dónde y cuándo.

MEDABOTS

Fox Kids



¡Llegan los **Medabots**! Las competiciones de estas mascotas de moda son el último grito en el año 2122 y todos los chicos y chicas quieren tener uno. Son inteligentes, luchan de una forma impresionante y también son los mejores amigos de los protas de esta serie: **Ikki**, **Erika**, **Koji**, **Samantha**, **Spike** y **Sloan**. Descubre a los **Medabots** el 13 de mayo a las 14:15.

LAS TRES MELLIZAS

TVE-2

Acompaña a las tres mellizas en sus aventuras y conoce a los personajes más famosos de los cuentos y de la historia. ¿Te imaginas cómo sería ver esculpir en directo a **Miguel Ángel**? ¿Y navegar en la misma carabela que **Cristóbal Colón**? ¡Fascinante! Sigue a las traviesas hermanas de lunes a viernes, a las 14:00.



POKÉMON

Telecinco

¿Ya te has apuntado a la **Liga Johto**? ¡Pues si no lo has hecho, todavía estás a tiempo! **Ash** y **Gary** están dispuestos a todo para ganar y utilizarán sus mejores **Pokémon** para lograr la victoria. ¿Qué equipo de **Pokémon** llevarías tú? Aprende más sobre los **Pokémon** todos los fines de semana a las 9:30.

TITEUF

Antena 3

El colegio ya no es aburrido si ves con **Titeuf**, un chavalín que combina a su manera los estudios y pasarlo bien con los amigos. Algunas veces tiene la "vena gafe" y los líos en los que se mete no tienen el típico y tópico final feliz. ¡**Titeuf** te sorprenderá los sábados y domingos a las 11:45!



BUGS BUNNY SHOW

TVE-1



El conejo de la suerte siempre consigue hacerse con sus zanahorias y pasar un rato tranquilo en su madriguera... y eso que recibe las constantes visitas del cazador **Elmer**, que está firmemente convencido de poder pillar desprevenido a **Bugs Bunny**. Pero no sabe con quién se está metiendo... ¿Quién cazará a quién? Averígualo todos los sábados a las 9:30.

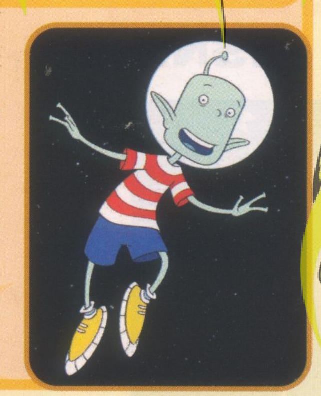
SANTO BUGITO

Club Super 3

Entre Tejas y México se encuentra la ciénaga más animada del pequeño pueblo de **Santo Bugito**. Conoce a las hormigas **Carmen** y **Paco**, dueños de un restaurante, y también a las moscas **Clem** y **Bert** y a **Lolita La Racknid**, la araña bailarina. Sábados y domingos a las 11:05.

LLOYD EN EL ESPACIO

Disney Channel



Lloyd cumple con los requisitos de cualquier extraterrestre que se precie. Es verde y tiene una antenilla en la cabeza... aunque es adolescente y vive en una estación espacial, va a la escuela y, como cualquier otro chaval, sufre los primeros granos y amores. Síguele a partir del lunes 6 de mayo en **ZON@7** a las 19:05.

COSAS DE VAMPIROS

Toon Disney



Mona sería una chica normal y corriente... si no tuviera esa desbordante imaginación que le hace creer que es un auténtico vampiro. En su mundo de fantasía todo puede ocurrir, y en él vemos a **Mona** transformada en vampiro luchando contra seres de otra dimensión para salvar a la Tierra de posibles invasiones. De lunes a domingo a las 11:50 y a las 15:20.

ESPECIAL FIN DE SEMANA DE PERROS Y GATOS

Disney Channel + 1

En este especial podremos ver enterrar el hacha de guerra a los perros y gatos de **Disney** aunque sólo sea durante un fin de semana. Pásalo en grande con **LOS ARISTOGATOS** y **ESTE PERRO ES UN CRACK** y no te pierdas las otras series y pelis que vienen llenitas de mininos y canes el sábado 18 y el domingo 19 de mayo.

ESPECIAL DÍA DE LA MADRE



Playhouse Disney

Los peques podrán invitar a sus madres a ver la tele con ellos y disfrutar de series como **WINNIE DE POOH** y de **PEANUT Y JELLY**, el 5 de mayo.



GINGER

Nickelodeon



No te pierdas los capítulos especiales de **GINGER** el fin de semana del 25 y 26 de mayo. En ellos, **Ginger** demuestra que es toda una estrella de los escenarios, para sorpresa de sus compañeras **Dodie** y **Macie**. Por otro lado, la celosa **Miranda** intentará ponerle todas las trabas imaginables a nuestra heroína.

BATMAN DEL FUTURO

Cartoon Network

A partir del 13 de mayo a las 19:00, podrás ver a **Terry McGinnis** impartiendo justicia junto a **Bruce Wayne** en Gotham City. Las calles de Gotham vuelven a estar seguras bajo el manto protector de su renovado héroe, **Batman**.

[[El Noticiero]]

WALT DISNEY STUDIOS, EL NUEVO PARQUE DE DISNEY

Desde el pasado mes de marzo puedes disfrutar de un nuevo parque de atracciones de la factoría Disney: el **Walt Disney Studios en París**. Su apertura coincide con el décimo aniversario del parque **Disneyland Resort París**. ¡Felicidades! ¿Y qué podemos encontrar en el nuevo parque? Pues un montón de atracciones dedicadas al cine, la animación, la televisión y las nuevas tecnologías, como el ***Catastrophe Canyon***, el ***Rock 'n' Rollercoaster*** o el espectáculo de efectos especiales de cine.

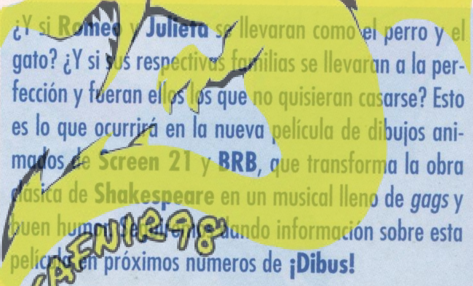


LOS 4 OSCAR DE LA COMUNIDAD DEL ANILLO

Después del repicar de tambores y de la emoción de la ceremonia de los Oscar de Hollywood, **La Comunidad del Anillo** recibió 4 galardones de la academia por Mejor Dirección de Fotografía, Mejor Maquillaje, Mejor Banda Sonora y Mejores Efectos Visuales. No está nada mal, ¿verdad? Nos queda por ver si las dos pelis que quedan de esta emocionante trilogía recibirán también las preciadas estatuillas en las futuras ediciones.



LOS NUEVOS ROMEO Y JULIETA



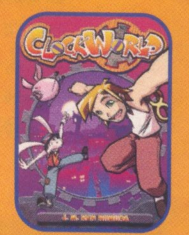
¿Y si **Romeo** y **Julieta** se llevaran como el perro y el gato? ¿Y si sus respectivas familias se llevaran a la perfección y fueran ellos los que no quisieran casarse? Esto es lo que ocurrirá en la nueva película de dibujos animados de **Screen 21** y **BRB**, que transforma la obra clásica de **Shakespeare** en un musical lleno de *gags* y buen humor. Seguiremos dando información sobre esta película en próximos números de **¡Dibus!**



BREVES

Clockworld, aventuras y emoción

El nuevo cómic de Ediciones Amaníaco, **Clockworld**, dibujado por **J.M. Ken Niimura** se presenta como un historieta llena de acción que no te puedes perder. Es un cómic imprescindible si te gustan las aventuras y los personajes impactantes.

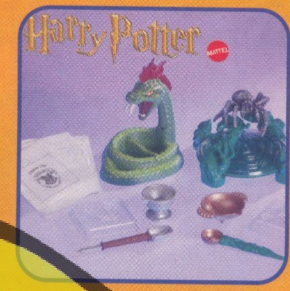


El éxito de Peter Pan

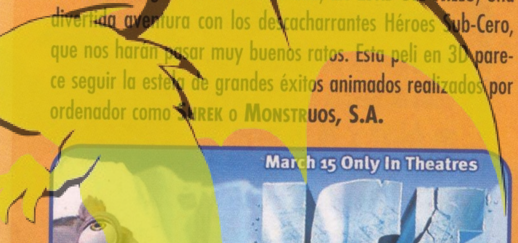
Peter Pan en el regreso al País de Nunca Jamás ha sido un auténtico éxito de taquilla en la primera semana de estreno, tanto en nuestro país como en EE.UU., donde todavía está en las carteleras. Y es que en España, uno de los atractivos del film es que **Gisela**, de **Operación Triunfo** canta los temas principales de la peli, ***Aquella estrella de allá*** y ***Atrás***.

Más Harry Potter

Si creías que ya lo habías visto todo de **Harry Potter**... eso es porque no conoces los nuevos juguetes como la Cámara de la Serpiente o la Araña-fábrica de gominolas. ¿Gustas?



¿Estás preparado para la Edad del Hielo?



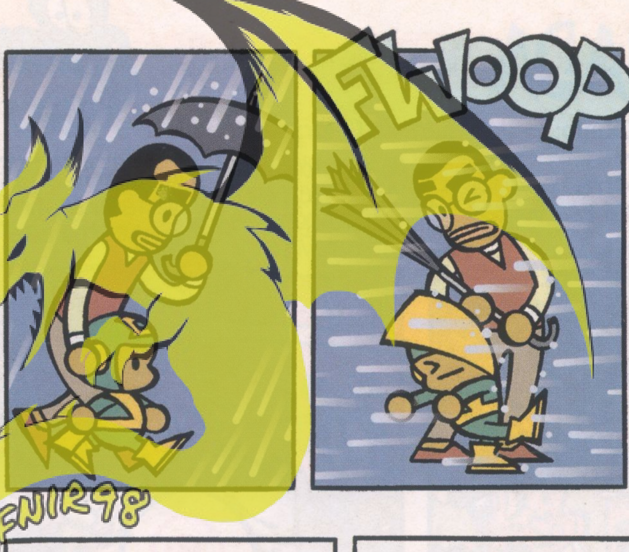
En verano llega una historia helada, **La Edad del Hielo**, una divertida aventura con los descacharrantes Héroes Sub-Cero, que nos harán pasar muy buenos ratos. Esta peli en 3D parece seguir la estela de grandes éxitos animados realizados por ordenador como **Shrek** o **Monstruos, S.A.**

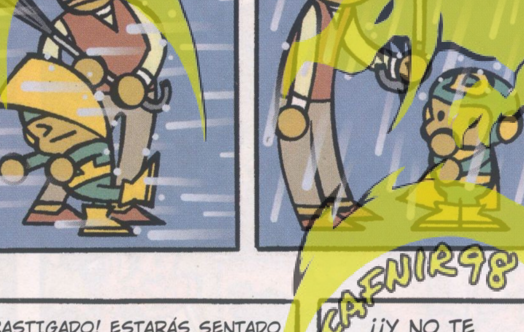




DINOKID

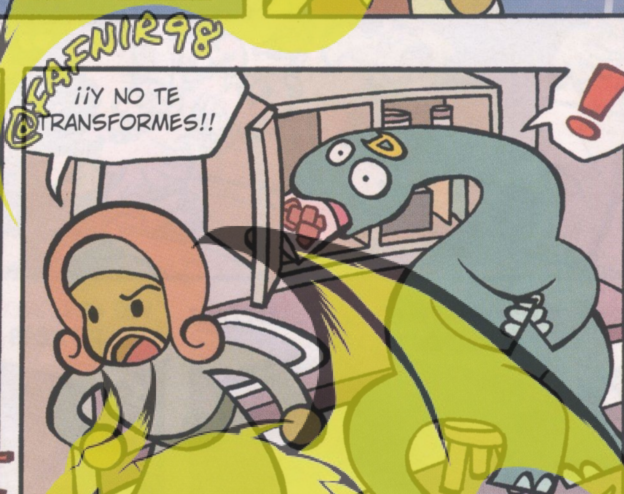
David Ramírez









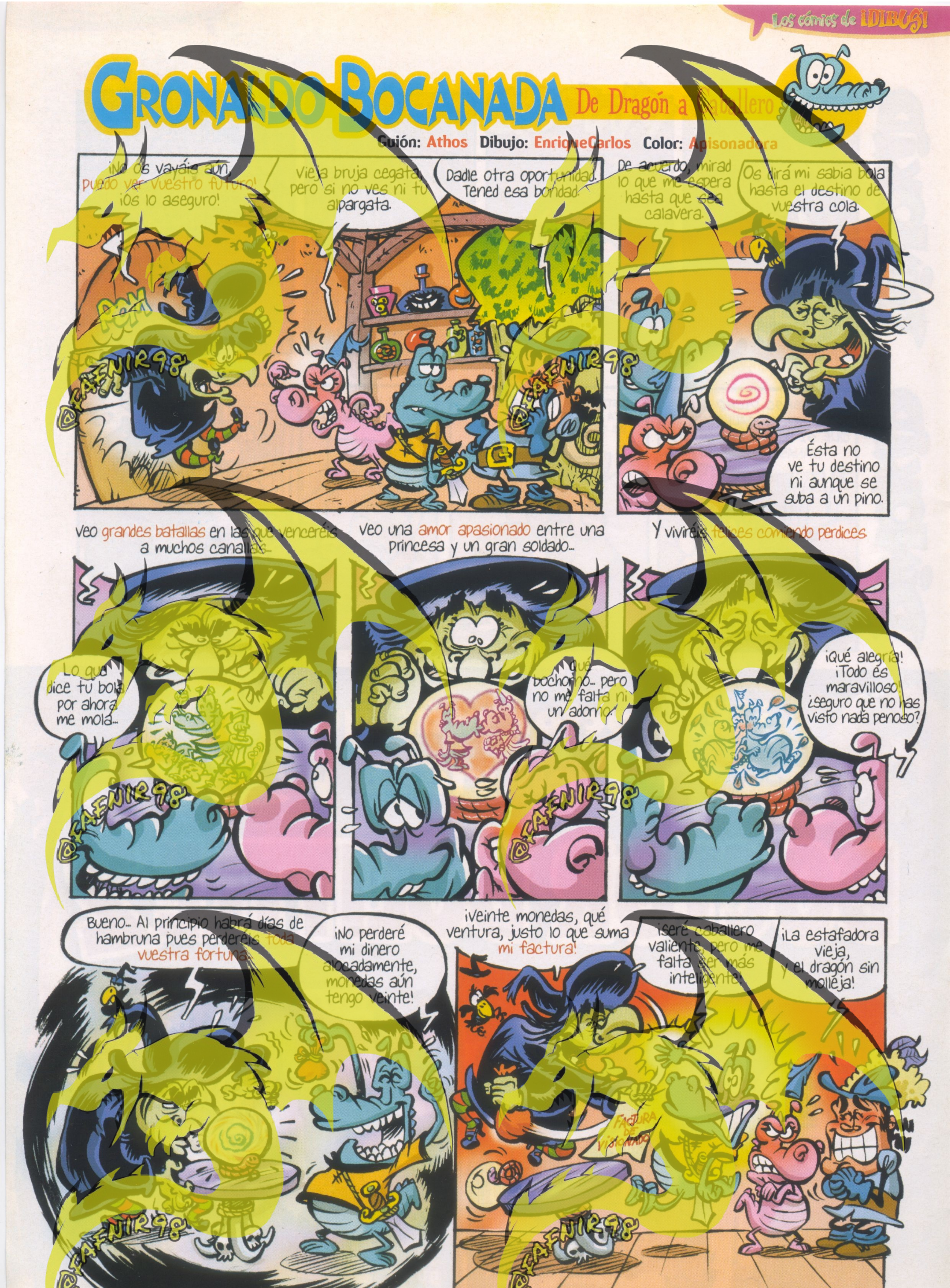












GRONALDO BOCANADA
De Dragón a Caballero
Guión: Athos Dibujo: EnriqueCarlos Color: Apisonadora
¡No os vayáis aún, puedo ver vuestro futuro! ¡Os lo aseguro!
Vieja bruja cegata, pero si no ves ni tu alpargata.
Dadle otra oportunidad. Tened esa bondad.
De acuerdo, mirad lo que me espera hasta que sea calavera.
Os dirá mi sabia bola hasta el destino de vuestra cola.
Ésta no ve tu destino ni aunque se suba a un pino.
Veo grandes batallas en las que venceréis a muchos canallas...
Lo que dice tu bola por ahora me mola...
Veo una amor apasionado entre una princesa y un gran soldado...
¡Qué bochorno... pero no me falta ni un adorno!
Y viviréis felices comiendo perdices.
¡Qué alegría! ¡Todo es maravilloso! ¿seguro que no has visto nada penoso?
Bueno... Al principio habrá días de hambruna pues perderéis toda vuestra fortuna.
¡No perderé mi dinero alocadamente, monedas aún tengo veinte!
¡Veinte monedas, qué ventura, justo lo que suma mi factura!
¡Seré caballero valiente, pero me falta ser más inteligente!
¡La estafadora vieja, y el dragón sin molleja!
ENRIQUECARLOS / ATHOS – 2002



Los cómics de ¡DIBUS!
PEQUEÑO MOSQUITO
Darío Adanti
¡MALDITA MOSCA! ¡TE CAZARÉ!
¡UN MOMENTO!
¡SI YO NO SOY UNA MOSCA! SOY UN MINININJA EN ALA DELTA...
PEQUEÑO MOSQUITO
Darío Adanti
¿Y TÚ, QUÉ? ¿TAMBIÉN ME DIRÁS QUE EN REALIDAD ERES UN NINJA...?
¡QUÉ VA! YO SOY SÓLO UNA BERENJENA...
¡UF! MENOS MAL...
UNA BERENJENA SAMURAY...
A LA VENTA EN VÍDEO Y DVD VIDEO
Y si además quieres ver a tus animales preferidos en vivo... Llévate
DOCTOR DOLITTLE 2
en VHS y gratis una entrada* para el
ZOO AQUARIUM MADRID
PARQUES REUNIDOS
*Válida al comprar 2 entradas de adulto
© 2002 Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc.
@FAFNIR98



Harry Potter y la Piedra Filosofal en vídeo y DVD

por Tomás Pardo

TITANIC ha sido la película mas taquillera de la historia del cine, pero no muchos se han enterado de que HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL, en tan sólo unos pocos meses, se ha convertido en... ¡la 2ª película más taquillera de la historia! Increíble, pero cierto.

La lista de récords que **Harry Potter** ha pulverizado en todo el mundo es muuuy larga, así que sólo hablaremos de los más destacados que son mayor recaudación (en los EE.UU.) durante cuatro días seguidos y mayor recaudación de todos los tiempos el día del estreno en Inglaterra. En España batió el récord de recaudación de apertura de un film, al mejor sábado y domingo y a la primera semana. ¿Fuiste tú uno de los que contribuyeron a batirlo?

¡YA ESTÁ AQUÍ! REVIVE UNA Y OTRA VEZ LA PRIMERA AVENTURA DE HARRY POTTER EN CASA Y NO TE OLVIDES DE INVITAR A TUS AMIGOS.

Los extras

Y AHORA ESTA GENIAL PELÍCULA LLEGA EN VÍDEO Y EN DVD PARA QUE PUEDAS VERLA TODAS LAS VECES QUE QUIERAS. LA EDICIÓN EN VHS CONTIENE 5 MINUTOS INÉDITOS DE METRAJE Y LA EDICIÓN EN DVD, MÁS ESPE[illegible] Y CON DOS DISCOS (UNO PARA LA PELÍCULA Y EL OTRO SÓLO PARA LOS EXTRAS), CONTIENE [illegible] MINUTOS INÉDITOS Y MÁS DE 5 HORAS DE EXTRAS, ENTRE LOS QUE PODEMOS DESTACAR LOS SIGUIENTES:

- Una paseo por el callejón **Diagon**, con visitas al banco **Gringotts**, a la tienda de varitas mágicas del **Sr. Ollivander** y al mercado de búhos, lechuzas y todo tipo de mascotas para magos...
- Una lección de *quidditch* que permite atrapar la snitch mediante un control remoto.
- La oportunidad de lanzar un hechizo sobre **Harry** y sus amigos que permite verles interpretar una escena en ocho idiomas diferentes.
- Una visita a la biblioteca de Hogwarts en la que podrás abrir un libro que grita, encontrar pistas en el espejo de **Oesed** y leer las biografías de vuestros personajes favoritos.
- Entrevistas con el productor y el director en las que cuentan secretillos sobre la segunda peli: HARRY POTTER Y LA CÁMARA DE LOS SECRETOS.
- Una visita interactiva que permite sentirse en el colegio Hogwarts como un estudiante de primer curso.
- Además, si dispones de DVD-ROM en tu ordenador, podrás hacer una visita personalizada y en tiempo real a Hogwarts. Los usuarios pueden mirar en todas las direcciones, ya que disponen de una pantalla dividida con vistas simultáneas de las partes frontal y trasera. Las lechuzas mensajeras electrónicas permitirán a los usuarios recibir la información más actualizada sobre **Harry Potter** y las vídeobiografías te permitirán estar al día de los protagonistas de tu peli favorita.

¿Sabías que...?

- **Chris Columbus**, el director de la película, leyó **Harry Potter y la piedra filosofal** en un solo día.

- Algunos directores habían querido adaptar el libro de una forma un poco extravagante y con muchos cambios, como situar la acción en un instituto de Hollywood y convertir a **Harry** y sus amigos en estudiantes norteamericanos o hacer toda la película con animación por ordenador. ¿Os lo imagináis?

- Cuando los productores y el director de la película buscaban al actor que debía interpretar a **Harry** querían a alguien que pudiera expresar una sensación de asombro y curiosidad a la vez, de haber vivido y de haber experimentado el dolor. Un "alma vieja" en el cuerpo de un niño. Difícil, ¿no?

- Cuando **J.K. Rowling** vio por primera vez una fotografía de **Daniel Radcliffe** (el actor que interpreta a **Harry Potter**) caracterizado como **Harry** dijo que se sintió como si se hubiera vuelto a reunir con un hijo largamente perdido.

- **Robbie Coltrane** fue la primera persona que se mencionó para interpretar al enorme **Hagrid**, y también fue el primer actor que se eligió para los papeles de adultos. **Robbie** no oculta su razón para aceptar el papel de **Hagrid**, el amable gigante. "Mi hijo me habría matado si no lo hubiera hecho".

- **Richard Harris**, que interpreta al profesor **Dumbledore**, conoció el mundo de **Harry Potter** por su nieta. "Me pidieron que interpretara el papel y no estaba dispuesto a hacerlo por diversas razones", recuerda **Harris**. "Entonces me telefoneó mi nieta **Ellie**, que tiene once años y dijo simplemente, '¡Si no haces el papel de **Dumbledore**, no te volveré a hablar nunca más!' ¡Así que no tuve mucha elección en el asunto!"

- La música se encargó al célebre compositor **John Williams**, que se ha ganado una merecida fama con bandas sonoras tan conocidas como las de **La Guerra de las Galaxias (Star Wars)**, **Indiana Jones**, **E.T.**, **Jurassic Park**, **Superman**, **Tiburón**, **Solo en Casa** y un largo etcétera. ¡Todo un peso pesado de la música de cine!

Harry Potter y la cámara secreta

Mucho se ha hablado de los secretos del rodaje de las siguientes películas de Harry Potter, pero la presión de los fans es tan intensa que... ¡se han producido algunos robos durante el rodaje! Se sustrajeron varios fotogramas de la segunda película de los estudios donde se rueda el filme.

Los fotogramas estaban en una habitación cerrada con llave en los estudios **Leavesden** de Hertforshire (Inglaterra). Pero también durante el rodaje de **Harry Potter y la Piedra Filosofal** desaparecieron varios fotogramas, así como un sombrero de mago... y tres monedas de oro. ¿Cazadores de souvenirs... o de tesoros?

Jason Isaacs

Kenneth Branagh

Nuevas caras en Harry Potter II

Y hablando de la segunda peli, ya se han confirmado algunos papeles importantes como el de **Lucius Malfoy** (el padre de **Draco**), que será interpretado por **Jason Isaacs**, y el del profesor de Defensa Contra las Artes Oscuras, el engreído **Gilderoy Lockhart**, a quien dará vida **Kenneth Branagh** (**Wild Wild West**).

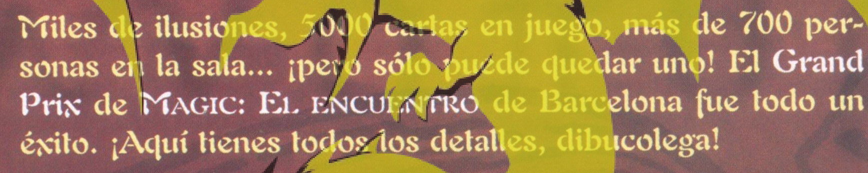


Parece que nuestros protagonistas se han tropezado con más adversidades, a la espera estamos de saber si esta continuación respeta tan bien la novela como la primera.



EL GRAND PRIX DE MAGIC El Encuentro®

por Abraham Tramplán



Miles de ilusiones, 5000 cartas en juego, más de 700 personas en la sala... ¡pero sólo puede quedar uno! El Grand Prix de MAGIC: EL ENCUENTRO de Barcelona fue todo un éxito. ¡Aquí tienes todos los detalles, dibucolega!

¿Qué es un Grand Prix?

El **Grand Prix** de **Magic** es un torneo en el que no hace falta ser un jugador del circuito profesional para participar. En este encuentro pueden participar todos los aficionados que quieran, lo que permite que entren cada vez más jugadores nuevos... pero que también vuelvan los primeros aficionados a los torneos de **Magic**.

El Grand Prix en España

El **Grand Prix** se había realizado ya con anterioridad en Madrid (2000) y en Valencia (2001), pero nunca había tenido tanto éxito como éste, celebrado en la sala del Museo Marítimo de Barcelona, habilitada con largas mesas que daban cabida a la gran cantidad de jugadores que asistieron: ¡más de 700 competidores provenientes de todos los rincones del mundo, desde Holanda a Japón! Ha sido todo un récord de participación europeo después del de la ciudad de Heidelberg, que contó con más de 800 participantes.

Tu baraja favorita

De poco les sirvieron las perfectas barajas que tuvieran construidas a los jugadores del **Gran Prix**, ya que no podían competir con ellas en este evento. Con la inscripción al torneo, la organización del evento facilitaba un mazo y dos sobres de Magic, y los participantes debían planificar su estrategia a partir de las cartas que les salían al azar.

Luis Antonio Couto Gómez y su padre, Luis (STS San Diego) también participaron en este torneo.





Muchos son los que quisieran sentarse en la mesa de los campeones de Magic. Tal vez algún día, muchacho.



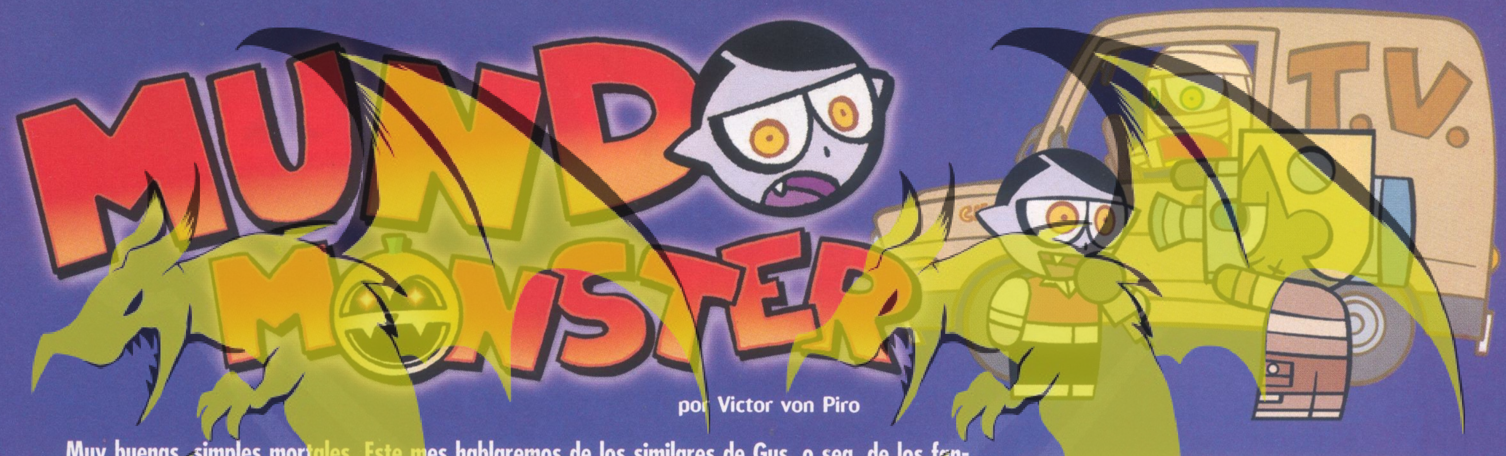
Randy Gallegos
Un invitado de excepción

El ilustrador **Randy Gallegos** estuvo firmando cartas y charlando con los fans de **Magic** durante buena parte del evento. Este dibujante empezó con sólo 19 años a dar forma al mundo de **MAGIC: EL ENCUENTRO**, y se ha convertido en uno de los preferidos de los jugadores gracias a su estilo realista. Sus técnicas de pintura preferidas son óleo y acrílico. Si os gusta su estilo, os recomendamos su página web, **www.randyg.com**, donde podéis ver sus dibujos y sus comentarios sobre su obra, eso sí, en inglés.



Dibu Concurso
Los Simpson:
Los Simpson llegan con nuevas aventuras en video y DVD. Bart nos sorprende con elaboradas travesuras, a Homer le da por cantar y Otto nos ofrece un especial con sus mejores momentos... ¡Para no perderse ni un minuto, dibucolega!
Dibuja a Homer vestido de Rockero
Los Simpson dan la nota
¡Disponible a partir del 15 de mayo!
Sorteamos
de vídeo de
los Simpson dan la nota + libro
Super Simpson
Los Simpson
Juegos y pasatiempos
20th Century Fox Home Entertainment
Envíanos tu dibujo junto a una fotocopia de este cupón con tus datos a la siguiente dirección:
Simpson dan la nota
Revista ¡Dibus!
c/Fluvià, 89
08019 Barcelona
¡Tienes hasta el 31 de mayo!
DIBUCONCURSO LOS SIMPSON DAN LA NOTA
Dibuja a Homer vestido de rockero.
Nombre: Edad:
Apellidos:
Teléfono: E-mail:
Calle: Número: Piso: Puerta:
Población: Código Postal: Provincia:
THE SIMPSONS™ & ©2002 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved. Matt Groening
@FAFNIR98


MINI MONSTERS
Guión y dibujo: David Ramírez Color: Estudio Canibal
NO TE HINCHES DE ORGULLO TODAVÍA, VÍCTOR. AÚN HAS DE PASAR LA PRUEBA DE LUPO...
¿DÓNDE ESTÁ?
¡AJÁ! LA PRUEBA CONSISTE EN LOCALIZARLO. LUPO, AL SER UN HOMBRE LOBO, PUEDE FUNDIRSE CON LA NATURALEZA. NO TE SERÁ FÁCIL AVERIGUAR DÓNDE ESTÁ Y...
ESTÁ AQUÍ.
ZZZZZ
TUNK
¡LUPO!
PERDONAD... ES QUE ME ABURRÍA Y ME ENTRÓ SUEÑO.
AHORA SÍ, ME VOY A ESCONDER.
VALE, CIERRA LOS OJOS.
ZZZZZZZZ
¡TÚ NO!
¡VÍCTOR!
¿ESTÁ YA?
SÍ.
SEGURO QUE ESE ANIMAL SE HA ESCONDIDO EN EL BOSQUE. VA A SER DIFÍCIL ENCONTRARLO...
ZZZZZZZZ
...O NO.
¿DÓNDE ESTÁ ESE TONTO DE VÍCTOR?
LLEVO ESCONDIDO DIEZ MINUTOS Y NO...
¡TE... ENCONTRÉ...!
¡¡AAAAH!!
¿QUÉ TE HA PASADO?
NO PREGUNTES...
ZZZZZZZZ



por Victor von Piro

Muy buenas, simples mortales. Este mes hablaremos de los similares de Gus, o sea, de los fantasmas. Desde que superé su birria de prueba, el pobre está bastante depre... así que esta sección quizá le alegre el día. ¿No?

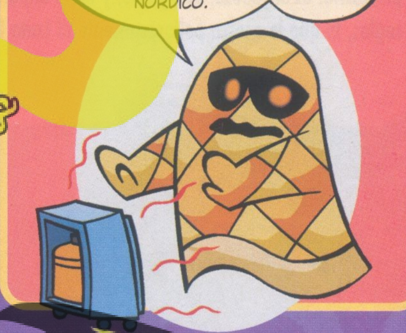
¿QUÉ SON LOS FANTASMAS?

Podríamos decir que fantasmas son espíritus de personas o animales sin vida que son vistos en algún lugar... en el que no deberían estar. Un ejemplo muy clásico es la tripulación de los típicos barcos fantasma que navegan sin rumbo, o las armaduras que de repente cobran vida, o bien los familiares fallecidos que se aparecen a sus seres queridos para prevenirles de peligros... Existen muchas historias de fantasmas y en este número intentaremos conocerlos mejor. Eh, **Gus**, si estás leyendo esto, que sepas que por fin te hemos hecho caso... Hablamos de... ¡uuuuuhhh! ¡fantasmas!



¿CÓMO SON LOS FANTASMAS?

¿Que cómo es un fantasma? Vamos a ver... Los que afirman haberlos visto hablan de seres casi transparentes, con algo de consistencia material pero poco más. Uno de los fantasmas más típicos es el espíritu invisible que para mostrarse se coloca una mortaja (la popular sábana) encima. Se dice de los fantasmas que también pueden aparecer en forma de sombras y manchas en la pared... Otras apariciones tocan el hombro o susurran palabras al oído de los vivos... ¡Qué susto! Pero no todos los espectros se ven, algunos se manifiestan con inquietantes sonidos como el arrastrar de una cadena.



LOS FANTASMAS Y LOS LIBROS

Se les ha llamado fantasmas, espíritus, espectros y de mil formas más. Estos seres intangibles forman parte de la literatura desde la época clásica; **Homero** habla del fantasma de **Patroclo**, el mejor amigo del héroe **Aquiles** en **La Ilíada**; en **Hamlet (Shakespeare)** casi lo primero que aparece es un espectro; **Oscar Wilde** escribió una divertidísima obra de referencia para el género de los fantasmas, **El fantasma de Canterville**; **Charles Dickens** también nos pega unos buenos sustos en **El guardavías y otros cuentos de fantasmas**... Échales un vistazo a estos libros si tienes una oportunidad, están llenos de misterios y, cómo no, de fantasmas. No podemos olvidarnos de los fantasmas que aparecen en los libros de **Harry Potter**. **J.K. Rowling** nos presenta a los clásicos espectros británicos que se pasean por los castillos lamentándose y haciendo ruido. Así, tenemos a **Mirtle** la llorona, el fantasma que vaga por los lavabos de las chicas, a **Nick Casi Decapitado**, el noble que se pasea a su antojo por el colegio Hogwarts aguantando pacientemente su cabeza, y el profesor **Binns**, el único espectro del castillo con suficiente ánimo como para dar clase a los vivos.

EL POLTERGEIST

Uno de los fenómenos más curiosos dentro del mundo de los fantasmas es el poltergeist. Esta palabra proviene del alemán y literalmente quiere decir "duende que causa ruido" o "alborotador". Los poltergeist son espíritus inquietos y muy revoltosos que se manifiestan liándola pero bien. Como a la mayoría no se les puede ver, mueven y proyectan objetos a voluntad, haciéndolos chocar contra las paredes para armar cuanto más escándalo mejor. ¿O acordáis de **Peeves**, el poltergeist de Hogwarts? Siempre estaba tirándolo todo por el suelo.

FANTASMAS MODERNOS

Hoy día encontramos a los fantasmas en las series de televisión (**Los Cazafantasmas**, **Scooby Doo** y **Pesadillas**) en las películas (**Casper**) y también en los videojuegos. ¿Os acordáis de los simpáticos fantasmitas cubiertos con sábanas del popular videojuego del comecocos? Algunas veces nos los presentan como a seres terribles a los que hay que temer y otras, en cambio, como algo cómico. Y es que todo depende del cristal con que se mire. ¿Y a ti qué te parecen los fantasmas, dibucolega?



STAR WARS

EPISODIO II

EL ATAQUE DE LOS CLONES

SON LOS AÑOS DORADOS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA. EL CANCILLER PALPATINE HA CONSEGUIDO ACABAR CON LA CORRUPCIÓN Y HA DECIDIDO ORGANIZAR EL NUEVO EJÉRCITO DE LA REPÚBLICA, PARA COMBATIR LOS CADA VEZ MÁS NUMEROSOS Y PELIGROSOS EJÉRCITOS DE LA FEDERACIÓN DE COMERCIO. PADMÉ AMIDALA, LA ANTIGUA REINA DE NABOO, HA SIDO VÍCTIMA DE UN ATENTADO, Y EL CONSEJO JEDI HA DECIDIDO OTORGARLE UN GUARDAESPALDAS, EL PADAWAN ANAKIN SKYWALKER. LOS DOS JOVENES SE ENAMORAN, A PESAR DE QUE LAS REGLAS DEL ENTRENAMIENTO JEDI LO PROHIBEN. MIENTRAS, EL CAZARRECOMPENSAS JANGO FETT HA EMPEZADO A RECLUTAR SU PROPIO EJÉRCITO, FORMADO POR CLONES...

POR ABRAHAM TRAMPLÁN

ANAKIN SKYWALKER

¡Seguro que no hay héroe más poderoso que él en todo el universo, dibucolegas! **Anakin**, desde su nacimiento, ha tenido poderes maravillosos, como la capacidad de intuir qué pasará en el futuro o poder pilotar cualquier tipo de nave... Encima de él ha caído la profecía de tener que traer el equilibrio a la Fuerza, pero su sueño es liberar a los esclavos de Tattooine (entre ellos, su madre, **Shmi**). Además, ha sido entrenado como jedi por los mejores profesores del Consejo. Sólo tiene un problema: es orgulloso, arrogante, y no le importa romper las reglas, lo que le acerca peligrosamente al Lado Oscuro.

OBI-WAN KENOBI

¿Quién no querría tener un profesor como éste? **Obi-Wan**, que sólo era un aprendiz en la primera película, ahora es todo un maestro jedi, y hasta se ha dejado barba para demostrar que ya es adulto. Claro que no tendrá las cosas nada fáciles en la película, pues tendrá que defender a la reina **Amidala** de sus agresores, será capturado por las tropas droides del planeta Geonosis y se montará en el *speeder* de **Anakin**... ¡y no hay nada que odie más en el Universo!

PADMÉ AMIDALA

Tras esta carita de ángel se esconde una verdadera guerrera. Ya conocimos sus dotes de estratega en el **Episodio I**, pero en esta ocasión **Amidala** luchará por defender la República con todas sus fuerzas (ahora que ya no se presenta a las elecciones a reina de Naboo y no tiene que llevar los engorrosos vestidos protocolarios). Pero en el corazón de la joven **Padmé** también hay un rinconcito para el amor, y se enamorará perdidamente de **Anakin**, su protector.

STAR WARS
EPISODIO II
EL ATAQUE DE LOS CLONES
R.A. SALVATORE

EL TRÁILER

¡Tranquilo, dibucolega! No hace falta que te arranques la cutícula de tanto morderte las uñas. Aquí te proponemos los mejores remedios para aquellos de vosotros que no podáis esperar hasta el 16 de mayo a que estrenen **EL ATAQUE DE LOS CLONES**. Sólo tenéis que conseguir una conexión a internet y bajaros los primeros tráilers en la página oficial: **www.starwars.com**, y allí encontraréis escenas de la película para todos los gustos: desde las escenas de amor, en el tráiler titulado "Romance", hasta las escenas de lucha más cañeras en "Clone War" (La guerra de los clones).



LA NOVELA

La adaptación al negro sobre blanco aparecerá unas semanas antes que la película, así que podrás saber todo lo que les pasa a tus jedi favoritos antes que todos tus amigos. Además, está escrita por **R.A. Salvatore**, un escritor que se ha hecho famosísimo por sus novelas de fantasía y que ahora está dejando su huella en el mundo de **STAR WARS**, pues promete que en esta novela se profundizará en muchos aspectos que la película no tocará. Así que ya sabes, si quieres ser el primero en conocer qué será de **Anakin Skywalker** y la bella **Padmé Amidala**, tendrás que leerte hasta el último punto.

LOS MALOS

JANGO FETT

¿Os acordáis de **Bobba Fett**, el simpático cazarrecompensas que perseguía incansable a Han Solo durante la trilogía original? Pues este es su papaíto... y sí, usan la misma talla de ropa porque van vestidos prácticamente igual. Los complementos preferidos de **Jango** son las pistolas blaster a dos manos y una mochila con cohetes de propulsión a chorro en la espalda que le permite volar... ¡y de la que también puede sacar peligrosas bombas!

CANCILLER PALPATINE

No hay nadie más malo que él en todo el Universo... No tuvo bastante con manipular a todo el mundo y organizar una guerra en el planeta Naboo: ahora ha creado el nuevo ejército de la República para que defienda sus propios intereses. Y, además, ya le ha empezado a llenar la cabeza de pajaritos a **Anakin** y a enseñarle los primeros trucos para conseguir el poder del Lado Oscuro de la Fuerza...



LOS JEDI

YODA

Este orco enanito, a quien conocimos en el pantanoso planeta Dagobah, es uno de los maestros jedi más importantes, el primero que conocen los *padawan* en la academia. Además, esta vez podremos ver cómo lucha, demostrando que, además de un muy buen profesor, es todo un artista en el dominio de la Fuerza. Eso sí, con las palabras descolocadas hablando sigue.

MACE WINDU

El potencial de este jedi es casi desconocido, ya que de momento sólo lo hemos visto sentado entre los miembros del Consejo de los jedi. Pero, tranquilos, que en la nueva película se destapará como un verdadero guerrero y defenderá a sus compañeros del ataque del malvado **Jango Fett**. **Mace**, además, sigue vigilando a **Anakin Skywalker**, pues confía en sea el elegido...

STAR WARS

LOS DROIDES

¿Quién no querría tener un amigo que estuviera allí siempre para acompañarle y ayudarle? Pues así son la mayoría de androides de STAR WARS (aunque algunos, cuando empiezan a hablar, pueden resultar un auténtico rollo). En EL ATAQUE DE LOS CLONES, además de reencontrarnos con nuestros viejos amigos electrónicos **R2-D2** y **C3PO**, también temblaremos de miedo ante los ejércitos robot de la Federación de Comercio. ¿Estás preparado para enfrentarte a ellos?

LAS NAVES

La mejor manera de surcar las galaxias es con estas naves... Os recomendamos la Jedi Starfighter, la nave con la que Obi-Wan acude presto a todas sus misiones. Está armada con cañones láser, pero si iniciados en los caminos de la Fuerza igual no los necesitaréis, porque los buenos jedi nunca confían en este tipo de armas tan destructivas. Para el desplazamiento por las ciudades estelares, lo mejor es usar un *speeder* como el de **Anakin**, que te permite recorrer grandes distancias en poco tiempo.

R2-D2 y **C3PO** han sido desde siempre los mejores amigos metálicos de la familia **Skywalker**.

¿QUIÉN SABE DÓNDE?

¿Te has perdido con tu ala-X y no sabes cómo volver a tu casa? ¡Éstos son los planetas más importantes de la galaxia!



CORUSCANT

Es el corazón de la República, tanto en lo referente a la política como a las fuerzas del orden. Este planeta-ciudad es tal como nos imaginaríamos una ciudad del futuro: con edificios hiperaltos y vehículos voladores que ocupan toda la superficie.

TATTOINE

Uno de los planetas más importantes del Universo por ser la cuna de **Anakin** y **Luke Skywalker**. Aunque cuando viajes aquí se te llenen los zapatos de arena (porque es como un desierto), siempre puedes broncearte un poco mientras observas una carrera de vainas.

NABOO

La arquitectura de este planeta es parecida a la de los grandes palacios de China o la India, y las principales ciudades están rodeadas de bosques y lagos donde habitan los gungan. **Padmé Amidala** nació aquí.



LOS EXTRATERRESTRES

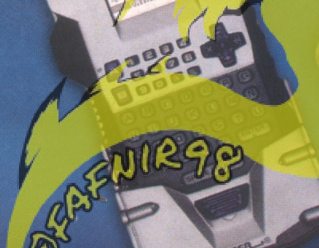
Son feos, son graciosos, son torpes, son adorables, tienen tres ojos... ¿cómo? Sí, dibucolega, los alienígenas de Star Wars pueden variar de lo más mono del mundo a lo más espantoso: desde los gungan (como **Jar Jar Binks**) a los babosos Hutt (como **Jabba**), pasando por los semihumanoides como los wookies, y los voladores, como **Watto** o los aiwha, que se usan como transporte. Para crearlos, han recurrido tanto a los efectos digitales como a las mucho más antiguas caretas. Y es que no hay nada mejor que unir la tecnología más moderna con los métodos tradicionales para que los resultados sean creíbles.

¿Presidente del Consejo o un guerrero torpe? ¿Cuál es tu alien favorito?

EL MERCHANDISING

¿Quieres montarte tu propia Guerra de las Galaxias? Aquí te proponemos muchas maneras de hacerlo... En primer lugar tienes los muñequitos de Hasbro con los que, siguiendo la tradición, podrás organizar luchas y peleas entre los protagonistas de la película. Si lo que quieres es convertirte en un verdadero jedi, puedes ser todo un poderoso maestro con **Obi Wan** de **X-Box**, o en todo un caballero con **Jedi Knight II: Jedi Outcast**. Además puedes conocer todos los secretos de Star Wars con la novelización y el libro de ilustraciones de Editorial Gaviota, o con la nueva **Jedi-Dex**. ¡Hazte con todos los jedi!







¡CONVIÉRTETE EN UN JEDI!

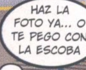
¿Queréis convertiros en un Jedi de la noche a la mañana? ¡Ningún probrema! Con una cámara y tu ordenador puedes lograrlo.

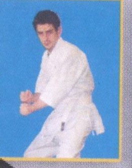
¿POR QUÉ YO?





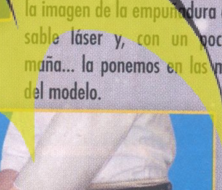
Sólo necesitaréis a un "amiguillo" que se preste de cámara, un palo de escoba (o algo parecido) y un kimono.





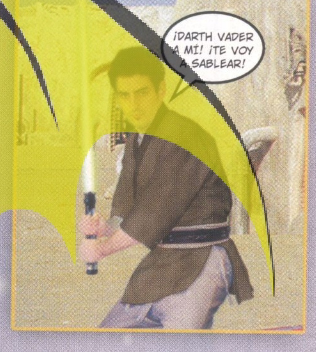
Una vez hecha la foto, la escaneáis. Lo primero será quitarle el fondo; pintadlo de azul, si os apetece. Le quitamos la escoba y escaneamos la imagen de la empuñadura de un sable láser y, con un poco de maña... la ponemos en las manos del modelo.





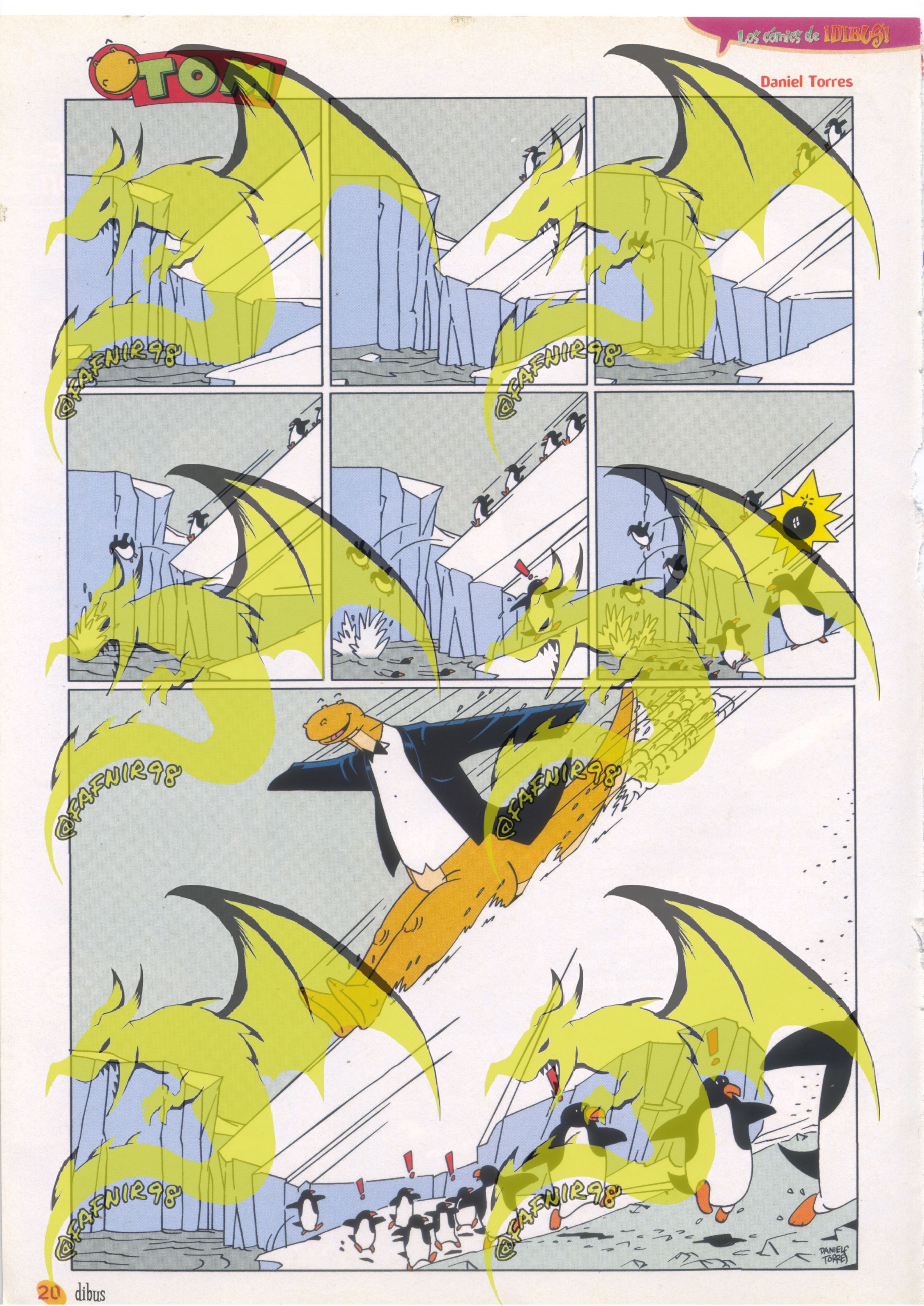
Ahora hacedle el halo de luz al sable: escoged el color y pintádlo con el aerógrafo. Recordad que la luz interior del sable es blanca, ¡y no os torzáis! Podéis escanear alguna imagen de una revista para el cinturón pero con cuidado de que esté en la misma posición que vuestro jedi...

Le daremos un toque más auténtico cambiándole el color al kimono. Lo seleccionamos y, modificando el tono, escogemos el color que más nos guste.



...y ¡TACHÁN!

Si os apetece podéis escanear una imagen para el fondo, o colocar cualquier otra... por ejemplo el comedor de tu casa... ¿¡Te imaginas poder demostrarle a tu madre que un jedi ha pasado por tu casa!?


TOM
Daniel Torres
DANIEL TORRES

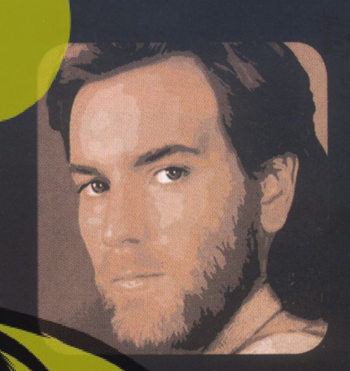


STAR WARS

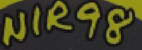
THE OFFICIAL SPANISH FAN CLUB

swmagazine@sarenet.es
Apdo Correos 24.305, Barcelona 08080.











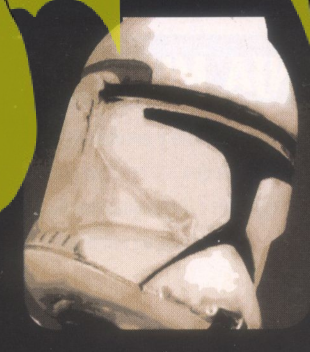


STAR WARS MAGAZINE

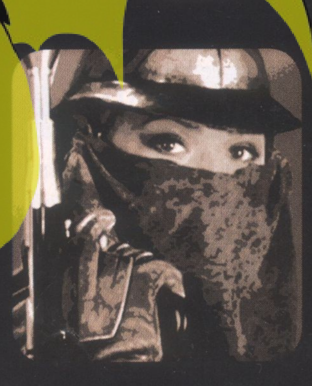
- Una revista bimensual a todo color de 64 páginas con noticias, información y fotos inéditas en otras publicaciones..
- Todo lo que rodea a las producciones de Lucasfilm, LucasArts, THX, ILM, Skywalker Sound...
- Merchandising relacionado con la saga galáctica más famosa del cine, con ventajas exclusivas para los socios...

CADA 2 MESES EN TU KIOSCO ¡CONSIGUELA!







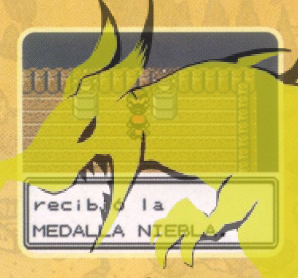




CIUDAD IRIS Y LAS TORRES MISTERIOSAS

Objetos imprescindibles: MO 03 (Surf), Medalla Niebla.

Lo primero que debes hacer es ir al **Centro Pokémon**. Allí, **Billy** te dirá que ya está abierta la **Cápsula del Tiempo**, artefacto que permite intercambiar **Pokémon** con otras ediciones del juego en cualquier **Centro Pokémon**. Ten en cuenta que existen ciertas restricciones para comunicar las ediciones anteriores del juego con la presente. Por ejemplo, si llevas a **Togepi** en tu equipo, no serás admitido, ya que sólo valen los **Pokémon** que podías encontrar en las primeras ediciones (del 1 al 151).



En la casa a la izquierda del centro te darán el **Busca Objetos**. Con él podrás detectar los objetos invisibles que están repartidos por el juego. A continuación, dirígete al **Teatro de Danza** de **Ciudad Iris**, donde actúan las cinco **Chicas Kimono** (cada una combate con una evolución de **Eevee** de nivel 17). Gana los desafíos y habla con el espectador vestido de negro para conseguir la **MO 03 (Surf)**, que te permitirá navegar por ríos, lagos y mares.

En el gimnasio de esta ciudad, los entrenadores están especializados en el tipo **Fantasma**. Para llegar hasta **Morti**, el líder, debes seguir un camino oculto a través del campo de energía; sírvete de las dos columnas que están en la entrada como guías y tus posibilidades de llegar aumentarán. **Morty** tiene un **Gastly** de nivel 21, un **Haunter** de nivel 21, un **Gengar** de nivel 25 y un **Haunter** de nivel 23. Si le vences te dará la medalla **Niebla** y, a partir de entonces, todos los **Pokémon** por debajo del nivel 50 te obedecerán. Además podrás usar **Surf** fuera del combate.

Gastly #92

Vuelve al centro de **Ciudad Iris** y, desde allí, avanza hacia el noroeste. Busca la **Torre Quemada**. Entra, derrota a **Rival** y camina hasta la roca que se puede romper. Equipa a **Togepi** con la **MT 08**, rompe la roca y sigue hasta el entrenador.



Cuando consigas vencerle, salta por el agujero que hay detrás de él y caerás cerca de una plataforma en la que se encuentran tres estatuas. Cuando subas las escaleras, éstas cobrarán vida y se dispersarán por Johto. Se trata ni más ni menos que de... ¡los tres **Perros Legendarios**! **Raikou**, **Entei** y **Suicune** que a partir de este momento podrás encontrar y capturar con una buena dosis de suerte y también de habilidad. Revisa tu **Pokédex** y comprobarás que estos tres **Pokémon** aparecen como "vistos" y que tienen una posición en el mapa de **Johto**. Al salir, camina hacia el oeste y llegarás a un edificio de acceso que te llevará hasta la ruta 38.

Entei #244

Suicune #245

CAMINO A CIUDAD OLIVO: LA GRANJA MUU-MUU



En la ruta 38, cinco entrenadores te retarán a un combate **Pokémon**. Después, dirige tus pasos hacia el oeste y encontrarás la **Granja Muu-Muu**. Ya estás en la ruta 39. Si entras en la casa que hay a la derecha de la granja, te enterarás de que **Miltank** no puede producir leche porque está enferma. Necesita bayas para reponerse. Vuelve más tarde, cuando hayas recogido las 7 bayas que necesita. En agradecimiento, los granjeros te proporcionarán **leche Muu-Muu** (que hará que se recuperen tus **Pokémon** heridos en combate) y te regalarán la **MT13 (Ronquido)**. Camina en dirección al sur y llegarás a **Ciudad Olivo**.


¡HA LLEGADO
Harry Potter!
Harry Potter
Trading Card Game
Two-Player Starter Set
Magic begins with one Starter Set!
Booster
¡Compra una baraja de inicio de Harry Potter y te regalamos un sobre de refuerzo!
¡Y si compras dos sobres te regalamos el tercero!
Disponible en castellano.
Harry Potter
JUEGO DE CARTAS INTERCAMBIABLES
la magia que hay en ti.
Los personajes, nombres y marcas distintivas relacionas con HARRY POTTER, son marcas registradas de Warner Bros. © 2001.
WB SHIELD: ™ & © Warner Bros.
(s01)
WIZARDS OF THE COAST es una marca registrada de Wizards of the Coast, Inc. © 2001 Wizards.
Wizards of the Coast
Devir S.L.
Rbla. Catalunya, 117, Principal 2ª – 08008 Barcelona
Tel: 93 238 98 70 • Fax: 93 415 13 42 • spain@devir.net • www.devir.es
@FAFNIR98

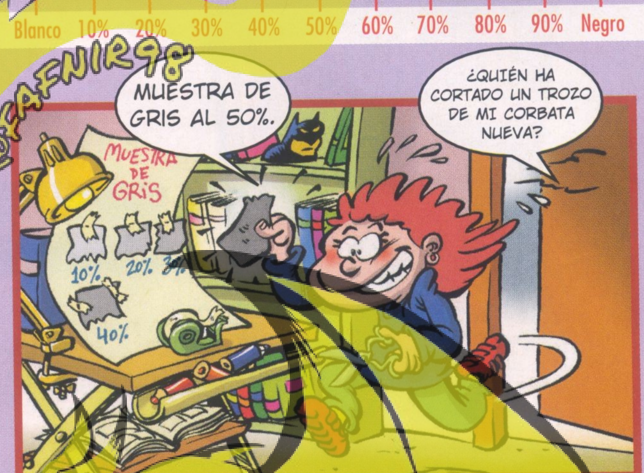
LOS GRISES

Guión: Athos
Dibujo: EnriqueCarlos
Color: Apisonadora

Los grises

Blanco	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	Negro

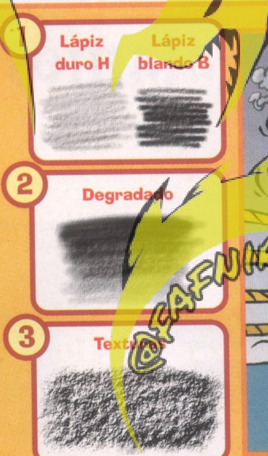
Todos sabemos que los grises son tonos intermedios entre el blanco y el negro. En el gris puro no existe el color, sólo diferentes cantidades mezcladas de uno y de otro. Aunque los tonos grises son infinitos, es preferible trabajar con un máximo de diez tonos, o incluso menos. En esta lección, estudiaremos tres técnicas básicas y las herramientas necesarias para obtener grises: el lápiz, la aguada y las tramas.



1 El lápiz

Como el perro, el lápiz es el mejor amigo del dibujante. No hay artista que no lo haya utilizado alguna vez. Es conveniente que sepas tres cosillas sobre el lápiz:

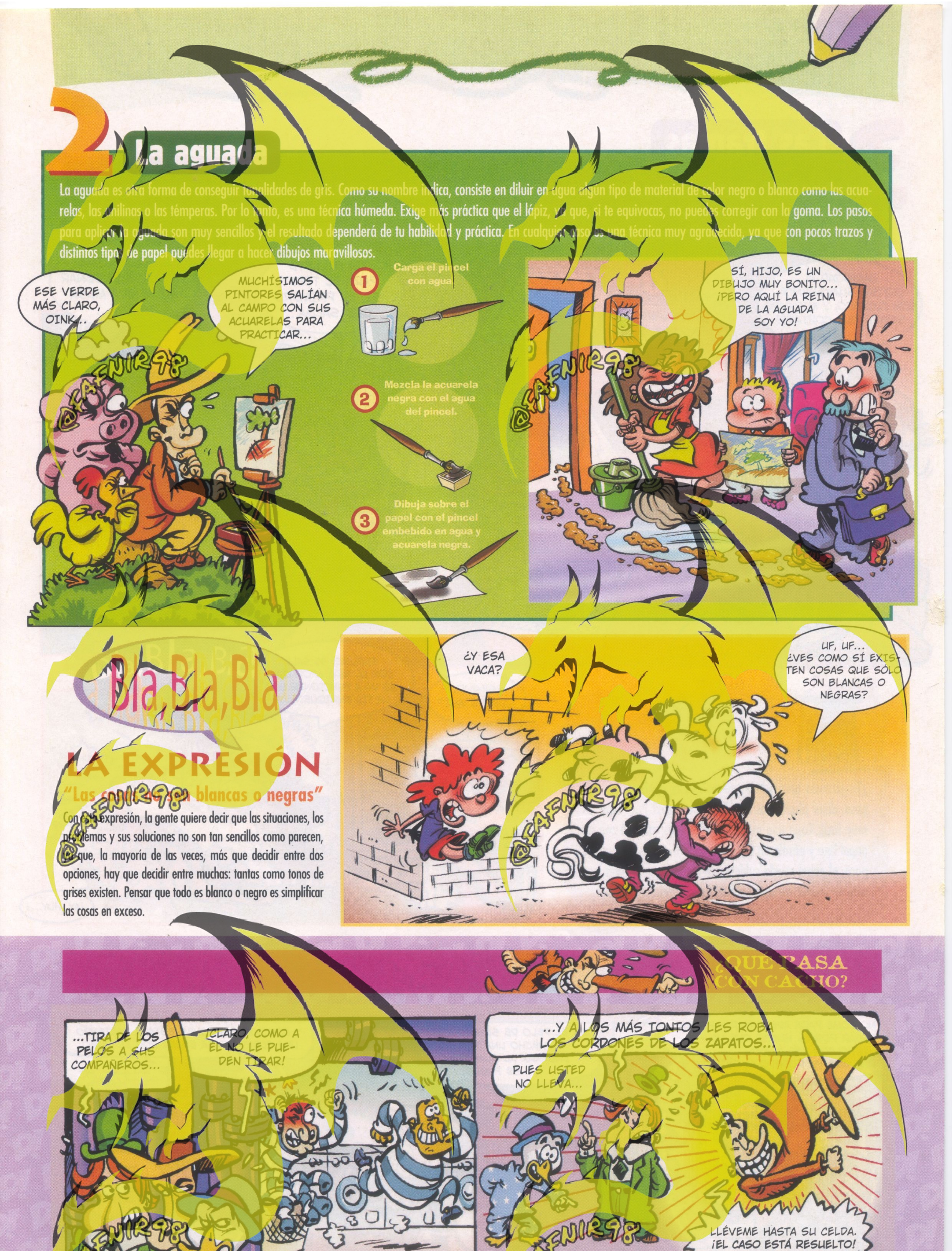
- **1.** Los lápices tienen un nombre, que consiste en un número seguido de una letra, la "H" o la "B". Los números pueden ir del 2 al 9 según la marca. El grafito es más intenso si el número es menor y menos fuerte con los números mayores. La letra "H" es para los lápices "duros", que aunque aprietes nos dan un tono de color gris claro (el trazo de un 9H casi no se distingue de lo fino que es). Y los lápices que llevan la "B" son blandos, aunque aprietes poco, obtendrás tonos muy oscuros.
- **2.** Son muy eficaces para hacer grises, pues permiten obtener degradados muy resultones según aprietes más o menos.
- **3.** Los lápices son magníficos para crear texturas. Basta con pasar un lápiz sobre un papel con mucho grano.





MISTER X ¿QUÉ PASA CON CACHO?

Guión: Athos Dibujo: EnriqueCarlos



2 La aguada

La aguada es otra forma de conseguir tonalidades de gris. Como su nombre indica, consiste en diluir en agua algún tipo de material de color negro o blanco como las acuarelas, las anilinas o las témperas. Por lo tanto, es una técnica húmeda. Exige más práctica que el lápiz, ya que, si te equivocas, no puedes corregir con la goma. Los pasos para aplicar la aguada son muy sencillos y el resultado dependerá de tu habilidad y práctica. En cualquier caso es una técnica muy agradecida, ya que con pocos trazos y distintos tipos de papel puedes llegar a hacer dibujos maravillosos.

1 Carga el pincel con agua.

2 Mezcla la acuarela negra con el agua del pincel.

3 Dibuja sobre el papel con el pincel embebido en agua y acuarela negra.

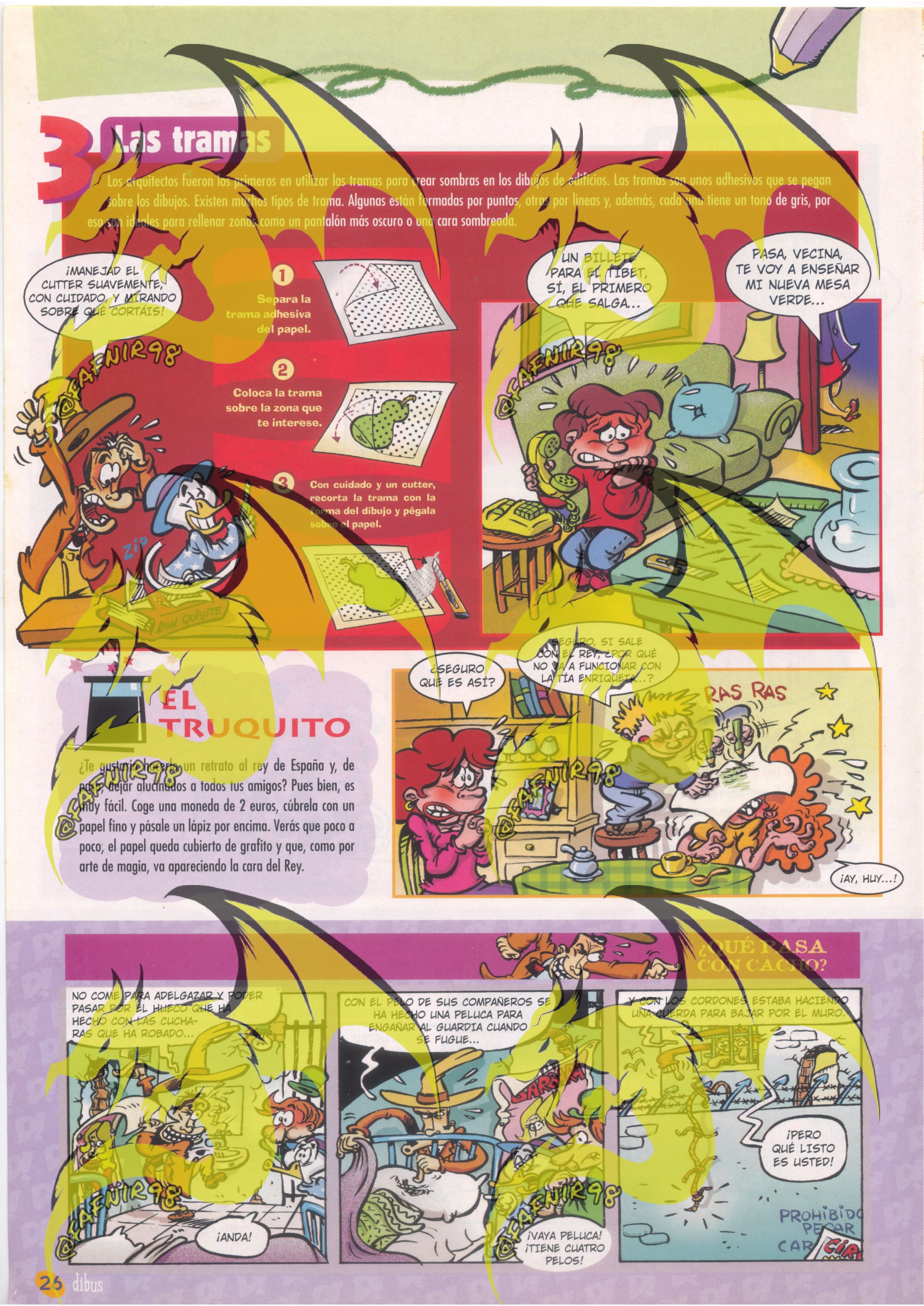
Bla, Bla, Bla

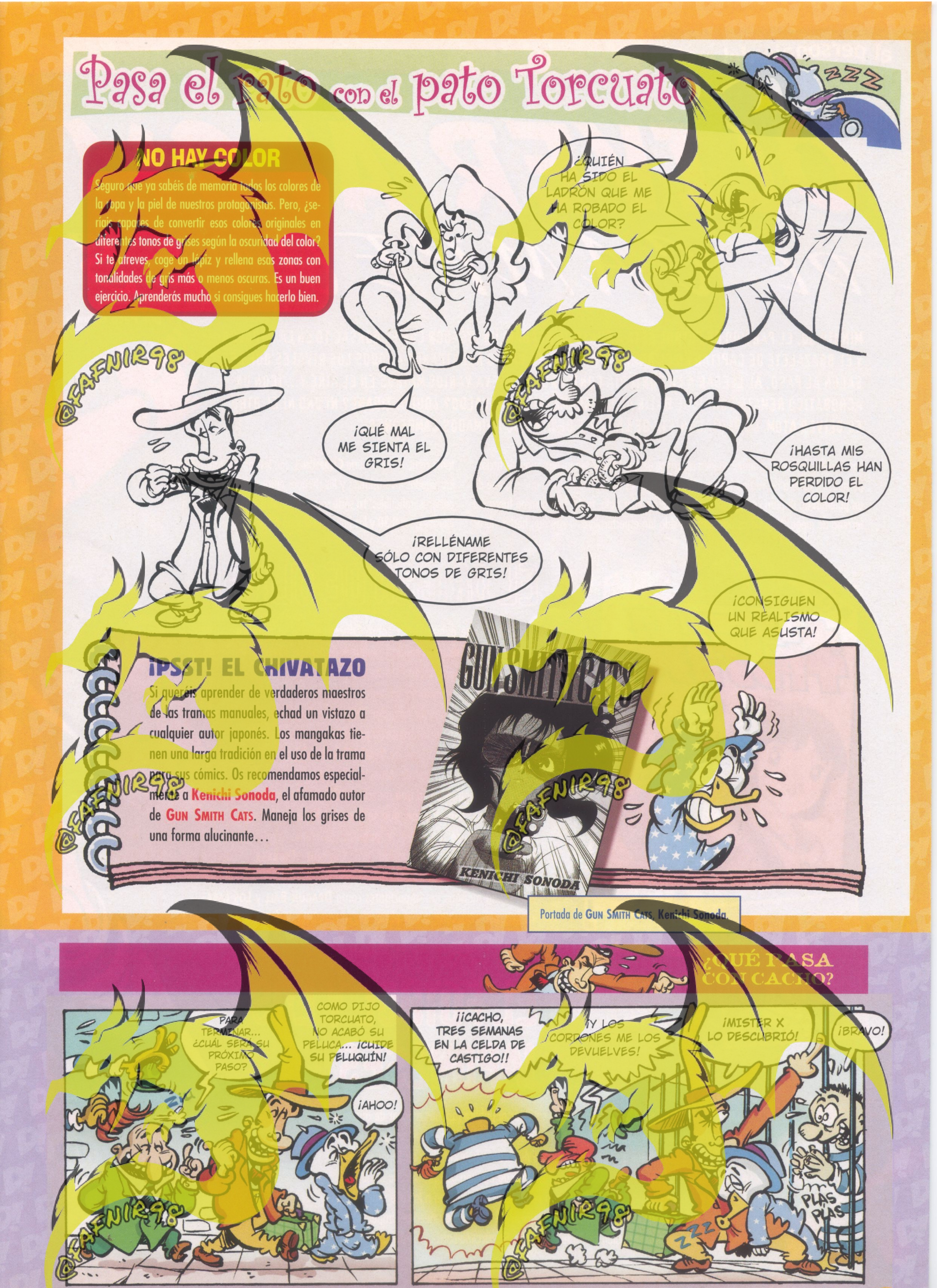
LA EXPRESIÓN

"Las cosas son blancas o negras"

Con esta expresión, la gente quiere decir que las situaciones, los problemas y sus soluciones no son tan sencillos como parecen, ya que, la mayoría de las veces, más que decidir entre dos opciones, hay que decidir entre muchas: tantas como tonos de grises existen. Pensar que todo es blanco o negro es simplificar las cosas en exceso.

¿QUÉ PASA CON CACHO?


3
Las tramas
Los arquitectos fueron los primeros en utilizar las tramas para crear sombras en los dibujos de edificios. Las tramas son unos adhesivos que se pegan sobre los dibujos. Existen muchos tipos de trama. Algunas están formadas por puntos, otras por líneas y, además, cada una tiene un tono de gris, por eso son ideales para rellenar zonas como un pantalón más oscuro o una cara sombreada.
¡MANEJAD EL CUTTER SUAVEMENTE, CON CUIDADO, Y MIRANDO SOBRE QUÉ CORTÁIS!
1 Separa la trama adhesiva del papel.
2 Coloca la trama sobre la zona que te interese.
3 Con cuidado y un cutter, recorta la trama con la forma del dibujo y pégala sobre el papel.
ZIP
DON QUIJOTE
UN BILLETE PARA EL TÍBET, SÍ, EL PRIMERO QUE SALGA...
PASA, VECINA, TE VOY A ENSEÑAR MI NUEVA MESA VERDE...
EL TRUQUITO
¿Te gustaría hacerle un retrato al rey de España y, de paso, dejar alucinados a todos tus amigos? Pues bien, es muy fácil. Coge una moneda de 2 euros, cúbrela con un papel fino y pásale un lápiz por encima. Verás que poco a poco, el papel queda cubierto de grafito y que, como por arte de magia, va apareciendo la cara del Rey.
¿SEGURO QUE ES ASÍ?
SEGURO, SI SALE CON EL REY, ¿POR QUÉ NO VA A FUNCIONAR CON LA TÍA ENRIQUETA...?
RAS RAS
¡AY, HUY...!
¿QUÉ PASA CON CACHO?
NO COME PARA ADELGAZAR Y PODER PASAR POR EL HUECO QUE HA HECHO CON LAS CUCHARAS QUE HA ROBADO...
¡ANDA!
CON EL PELO DE SUS COMPAÑEROS SE HA HECHO UNA PELUCA PARA ENGAÑAR AL GUARDIA CUANDO SE FUGUE...
¡VAYA PELUCA! ¡TIENE CUATRO PELOS!
Y CON LOS CORDONES ESTABA HACIENDO UNA CUERDA PARA BAJAR POR EL MURO.
¡PERO QUÉ LISTO ES USTED!
PROHIBIDO PESCAR


Pasa el pato con el pato Torcuato
ZZZ
NO HAY COLOR
Seguro que ya sabéis de memoria todos los colores de la ropa y la piel de nuestros protagonistas. Pero, ¿seríais capaces de convertir esos colores originales en diferentes tonos de grises según la oscuridad del color? Si te atreves, coge un lápiz y rellena esas zonas con tonalidades de gris más o menos oscuras. Es un buen ejercicio. Aprenderás mucho si consigues hacerlo bien.
¿QUIÉN HA SIDO EL LADRÓN QUE ME HA ROBADO EL COLOR?
¡QUÉ MAL ME SIENTA EL GRIS!
¡HASTA MIS ROSQUILLAS HAN PERDIDO EL COLOR!
¡RELLÉNAME SÓLO CON DIFERENTES TONOS DE GRIS!
¡CONSIGUEN UN REALISMO QUE ASUSTA!
¡PSST! EL CHIVATAZO
Si queréis aprender de verdaderos maestros de las tramas manuales, echad un vistazo a cualquier autor japonés. Los mangakas tienen una larga tradición en el uso de la trama para sus cómics. Os recomendamos especialmente a **Kenichi Sonoda**, el afamado autor de **Gun Smith Cats**. Maneja los grises de una forma alucinante…
GUN SMITH CATS
KENICHI SONODA
Portada de **Gun Smith Cats**, **Kenichi Sonoda**.
¿QUÉ PASA CON CACHO?
PARA TERMINAR... ¿CUÁL SERÁ SU PRÓXIMO PASO?
COMO DIJO TORCUATO, NO ACABÓ SU PELUCA... ¡CUIDE SU PELUQUÍN!
¡AHOO!
¡¡CACHO, TRES SEMANAS EN LA CELDA DE CASTIGO!!
¡Y LOS CORDONES ME LOS DEVUELVES!
¡MISTER X LO DESCUBRIÓ!
¡BRAVO!
PLAS PLAS
ZZZ



OLIVER ATOM DE CAMPEONES

por Paco Galindo

MINUTO [illegible] PARTIDO DE FÚTBOL ESTÁ A PUNTO DE ACABAR. UN JUGADOR CON EL [illegible] EN LA ESPALDA Y [illegible]RAZALETE DE CAPITÁN EN EL BRAZO ATRAVIESA EL CAMPO REGATEANDO A TODOS LOS RIVALES QUE LE [illegible]LEN AL PASO. AL LLEGAR A LA PORTERÍA CONTRARIA SE ELEVA VARIOS METROS EN EL AIRE Y... ¡CON UN ACROBÁTICO REMATE CONSIGUE BATIR AL GUARDAMETA! ¿ES RIVALDO? ¿[illegible] ZIDANE? NI UNO NI EL OTRO. ES OLIVER ATOM, EL PROTAGONISTA DE LA SERIE DE DIBUJOS ANIMADOS CAMPEONES.

Las estrellas del fútbol mundial pueden alegrarse de que **Oliver** sea un personaje de ficción, porque si existiera de verdad les dejaría en ridículo. Es un jugador técnico que dispone de un potentísimo disparo con efecto y además es un líder nato, tanto dentro como fuera del terreno de juego. Muy pocos partidos han sido tan espectaculares y nos han hecho vibrar tanto como los de la serie **Campeones**, con los campos interminables, las jugadas inverosímiles y los choques entre delanteros perfectos y porteros imbatibles. La serie se emite en **Antena 3** de lunes a viernes a las 8:30 y los fines de semana a las 10:00.

EL ORIGEN DE OLIVER

Lo primero que debéis saber sobre **Oliver** es que su nombre real no es **Oliver**. En realidad se llama **Tsubasa Ozora**, lo que ocurre es que, cuando esta serie japonesa llegó a Europa, se cambiaron los nombres de todos los personajes para que resultaran más fáciles de recordar. **Oliver** (o **Tsubasa**, si sois capaces de pronunciarlo) apareció por primera vez en el año 1980 en Japón en un cómic de **Yoichi Takahashi**, un autor especializado en mangas de [illegible]. En esta primera historia, el protagonista era una mezcla de **Oliver Atom** y su mejor amigo, **Tom B[illegible]**, que se llamaba **Taro Tsubasa**. Poco después se comenzó a publicar el cómic regular de **Campeones** (el título original era **Captain Tsubasa**, "Capitán Tsubasa") en el semanario **Shonen Jump** (la misma revista de la que han salido mangas tan importantes como **Dragon Ball** y **Los caballeros del zodíaco**), y con el tiempo se convirtió en la serie de dibujos animados que todos conocemos.

Aquí podéis ver el cómic original japonés número 13 y un autoretrato de su autor, **Yoichi Takahashi**.

EL FÚTBOL Y LOS JAPONESES

Lo más curioso de **Campeones** es que logró cautivar al público japonés a pesar de que el fútbol era casi desconocido en aquella época (la década de los ochenta) en el país del Sol Naciente. De hecho, son muchos los que piensan que este deporte se ha extendido en Japón gracias a la popularidad de la serie. Quizá la mejor prueba de ello sea que muchos de los jugadores de fútbol nipones de la actualidad han reconocido que salieron a la calle [illegible] primeras patadas a un balón inspirados por **Oliver**. El éxito de **Campeones** impulsó la creación de otras series también sobre fútbol, como **Supercampeones** y **Shoot**.

LA HISTORIA



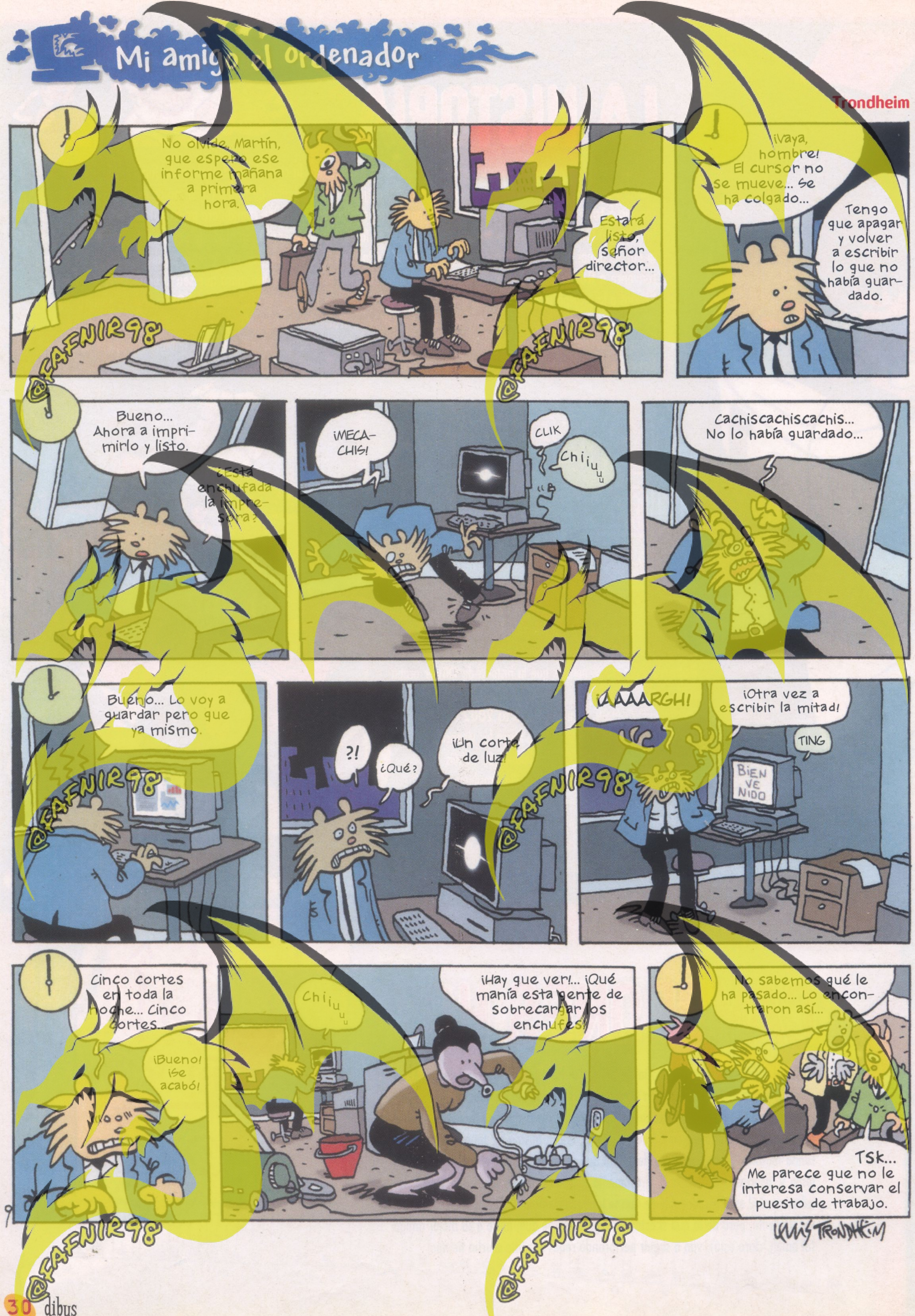
La historia de **Campeones** arranca cuando **Oliver** llega a **Shizuoka**, la ciudad más futbolera de Japón, a la sombra del monte **Fuji**. Se traslada hasta allí con su familia y su mejor amigo: el balón de fútbol (sí, sí, no os extrañéis, todavía no conocía a **Tom**, y el balón incluso le salvó de morir atropellado por un camión cuando era pequeño). **Oliver** se enrola en las filas del **Newpy** (o los **Gavilanes**, dependiendo de la versión de la serie), un modesto equipo de fútbol que no sabe lo que es ganar. Enseguida se convierte en el capitán y la figura del equipo. Además, el niño prodigio del fútbol japonés convence a **Roberto Sedinho**, un jugador brasileño retirado antes de tiempo, para que sea el entrenador del equipo. Gracias a la incorporación de nuevos amigos, como el gafe **Bruce Harper**, el eficiente **Paul Diamond**, el portero **Benji** "Paralotodo" **Price** y el trotamundos **Tom Baker**, **Oliver** y **Roberto** consiguen formar un nuevo y poderoso equipo llamado **Newteam** y llevarlo hasta la final del torneo nacional, en la que se enfrentan al temible **Muppett** de **Mark Lenders**, al que consiguen vencer tras un emocionante partido.

OLIVER EN LA LIGA ESPAÑOLA

Oliver continúa luchando para convertirse en el mejor jugador del mundo y, años más tarde, consigue reunirse con **Roberto** en Brasil. Tras haber cumplido 20 años, **Oliver**, **Benji**, **Tom** y **Mark** unen sus fuerzas en la selección japonesa para ganar el mundial juvenil contra el todopoderoso Brasil entrenado por **Roberto**. Pero no os penséis que la historia de **Oliver** acaba aquí, ya que actualmente se está publicando en Japón un cómic titulado **Captain Tsubasa: Road to 2002** ("Capitán Tsubasa Camino hacia el 2002"), que narra las vivencias de **Oliver**... ¡como jugador del F.C. Barcelona! Sí, habéis leído bien, **Oliver** está compitiendo con la estrella brasileña **Rivaul** (¿**Rivaldo**?) por hacerse un hueco en el equipo titular del Barça. Pero los aficionados del Madrid pueden estar tranquilos, porque en el universo de **Campeones** el equipo blanco cuenta en sus filas con el mayor rival de **Tsubasa**, un joven genio del fútbol brasileño llamado **Natureza**.

CAMPEONES HOY

Hasta el momento, toda la historia de **Oliver** se ha recogido en tres colecciones de cómic y cuatro series de televisión (la última de ellas inédita en nuestro país), aparte de cinco películas y una docena de videojuegos, cifras que son increíbles incluso para un ganador nato como **Oliver**. Además, ahora mismo en Japón están calentando motores para el mundial de fútbol que se celebrará allí el próximo mes de junio y, gracias a ello, **Oliver** y compañía gozan de mejor salud que nunca. No sabemos si él es el responsable de que se juegue un mundial de fútbol en el país del Sol Naciente, pero de lo que sí estamos seguros es de que, junto a su mejor amigo (el balón, claro está), van a seguir perforando redes durante mucho tiempo.


Mi amigo el ordenador
Trondheim
No olvide, Martín, que espero ese informe mañana a primera hora.
Estará listo, señor director...
¡Vaya, hombre! El cursor no se mueve... Se ha colgado...
Tengo que apagar y volver a escribir lo que no había guardado.
Bueno... Ahora a imprimirlo y listo.
¿Está enchufada la impresora?
¡MECACHIS!
CLIK
Chiiuuu
Cachiscachiscachis... No lo había guardado...
Bueno... Lo voy a guardar pero que ya mismo.
?!
¿Qué?
¡Un corte de luz!
¡AAAARGH!
¡Otra vez a escribir la mitad!
TING
BIEN VE NIDO
Cinco cortes en toda la noche... Cinco cortes...
¡Bueno! ¡Se acabó!
Chiiuuu
¡Hay que ver!... ¡Qué manía esta gente de sobrecargar los enchufes!
No sabemos qué le ha pasado... Lo encontraron así...
Tsk... Me parece que no le interesa conservar el puesto de trabajo.
LEWIS TRONDHEIM
@FAFNIR98


LEGO
RACERS
5
PULL BACK MOTOR
Los terrenos más difíciles son todo un reto para el Nitro Pulverizer, el modelo ideal para las carreras sobre superficies desparejas. Arena, superficies desparejas y caminos tortuosos... Las grandes ruedas y el potente motor de agarre de este modelo le permiten superar cualquier obstáculo.
FICHA TÉCNICA:
• 4 ruedas a tracción integral 43,2 x 28s.
• Motor de tracción apoyado por un potente acelerador.
• Cuerpo y parachoques intercambiables que transforman el coche de acuerdo con el reto que se le plantea.
• Dimensiones: 8cm de alto y 12cm de largo.
1
2
18
PULL BACK MOTOR 5
Los motores del tipo *pull back motor* (que utilizan la fuerza de tracción) van del uno al seis. El **Nitro Pulverizer** utiliza un motor de nivel cinco, utilizado para vehículos grandes que corren fuera de las pistas habituales. Además, posee una gran aceleración en las distancias cortas.
RUEDAS DE AGARRE:
TRACCIÓN TOTAL
Las grandes ruedas de agarre del **Nitro Pulverizador** son una garantía cuando enfrentamos este coche a los terrenos más difíciles. ¡Atrévete! ¿Sabías que las ruedas de los LEGO RACERS están fabricadas a escala de los modelos reales? Eso aumenta su realismo. ¡Increíble!
PULL BACK MOTOR
5
@FAFNIR98



ENTREVISTA A...

DARÍO ADANTI

Los personajes de Darío Adanti nos acompañan en ¡Dibus! desde el primer número, en el que conocimos a Wilfredo, el caballero más despistado que pisa la faz de la tierra y como no quería ser menos, Pequeño Mosquito se apuntó un poco más tarde. No hemos podido evitar que este par de personajillos se colaran en nuestra entrevista y nos hicieran algunos comentarios...

¡Dibus!: ¿Cuál es el origen de WILFREDO, EL CABALLERO?
Darío Adanti: Hace unos cuantos años leí una entrevista a **Dik Browne**, el autor del cómic **OLAF EL VIKINGO**. En ella, **Browne** comentaba que había ideado a **Olaf** pensando en los personajes que todos conocemos: judokas, vaqueros, marcianos... no es difícil imaginarlos. Para crear a **Wilfredo** seguí un método parecido al de **Dik**. Y se me ocurrió crear un caballero andante, pero tenía que ser muy distinto al héroe a que todos estamos acostumbrados. Para mí, que soy argentino, el mundo de la caballería me parece exótico y el nombre del personaje, **Wilfredo**, surgió espontáneamente.

¡Dibus!: Como caballero andante, ¿a quién se parece más Wilfredo? ¿A un caballero de la mesa redonda o a Don Quijote de la Mancha?
Darío Adanti: Por su aspecto se parece más a los caballeros de la mesa redonda, aunque por su carácter, sin duda, se acerca más a **Don Quijote**. De hecho, en una de sus aventuras, **Wilfredo** se enfrenta con unos molinos de viento...

¡Dibus!: ¿Las tiras de Wilfredo ocurren en la Edad Media?
Darío Adanti: Sí, pero es una Edad Media personalizada, hecha a medida.

¡Dibus!: En las tiras aparecen elementos que no corresponden al medievo como los bares, los ovnis y también algunos extraterrestres... ¿Nos puedes contar el porqué de esta mezcla explosiva?
Darío Adanti: El mundo de **Wilfredo** está ambientado en una Edad Media en la que puede ocurrir cualquier cosa. Acostumbro a tratar temas que me gustan, como los ovnis, que siempre me han fascinado. En las tiras intento crear una atmósfera de humor absurdo y de surrealismo. Realmente, no me puedo imaginar un mundo en el que no haya televisores ni ovnis...

TUS 5 CÓMICS PREFERIDOS
1- KRAZY CAT (la gata loca), (George Herriman).
2- POPEYE (Elzie Segar).
3- BLACK JACK (Osamu Tezuka).
4- FROM HELL (Alan Moore).
5- THE SANDMAN (Neil Gaiman).

TUS 5 PERSONAJES DE CÓMIC PREFERIDOS
1- Senbei Norimaki (DR. SLUMP, Akira Toriyama).
2- Betty Boop (Grim Natwick).
3- Olaf el vikingo (Dik Browne).
4- Félix el gato (Otto Mesmer).
5- Plastic Man (Jack Cole).

TUS 5 SERIES O PELÍCULAS DE DIBUJOS ANIMADOS PREFERIDAS
1- GHOST IN THE SHELL (Masamune Shirow / Mamoru Oshii).
2- TOY STORY (Disney / Pixar).
3- LA PRINCESA MONONOKE (Studio Ghibli).
4- LOS SIMPSON (Matt Groening).
5- LAS SUPERNENAS (Craig Mc Craken).



¡Dibus!: Cuando en ¡Dibus! te pedimos que idearas un nuevo personaje... nació Pequeño Mosquito. ¿Qué te llevó a reinventar al típico ninja de las películas de acción?

Darío Adanti: El origen de **Pequeño Mosquito** es parecido al de **Wilfredo**. Buscaba un personaje que pudiera estar en el inconsciente de cualquier persona. Y como me gusta el mundo de las artes marciales y las películas de acción ambientadas en Hong Kong..., se me ocurrió crear un ninja.

¡Dibus!: Cuéntanos algún secreto sobre Pequeño Mosquito.

Darío Adanti: ¡El arte ninja no se revela!

¡Dibus!: ¿Las historias de este ninja tan particular también se encuentran dentro de una atmósfera de humor absurdo como las de Wilfredo?

Darío Adanti: Sí, en el mundo en el que se encuentra el personaje puede pasar absolutamente de todo; por ejemplo, que las piedras o los ladrillos hablen.

¡Dibus!: De todos los personajes que has creado, ¿cuál es tu preferido y por qué?

Darío Adanti: En realidad me gustan todos los personajes que he inventado, pero actualmente siento especial predilección por **Cabeza de Tostadora** ya que es el más reciente. Cuando se me pasa la fascinación por la novedad, el personaje queda a la misma altura que los demás.

¡Dibus!: Además de dibujar cómics, haces dibujos animados. ¿Qué sistema utilizas? ¿Qué tipo de historias cuentas y qué personajes salen en ellas?

Darío Adanti: Realizo las animaciones junto a **Bárbara Perdiguera** y utilizamos los papeles recortados, una técnica manual que consiste en dibujar los personajes sobre papeles de colores, recortarlos y mover las piezas según requiere la escena, que filmamos fotograma a fotograma con una cámara de dieciséis milímetros. Las historias son cómicas y bastante surrealistas, y los personajes, como [illegible] y **Elvis Christ**, encajan perfectamente en este ambiente.

APUNTES SOBRE DARÍO

✎ Este autor, de origen argentino y ascendientes italianos, decidió convertirse en profesional del cómic a los diecinueve años, cuando estudiaba cine.

✎ Su primer trabajo como profesional fueron unos chistes gráficos que publicó en una revista argentina, **PORTENIO**.

✎ Cuando era niño sus cómics preferidos eran **KRAZY CAT** (la gata loca), **OLAF EL VIKINGO** y **BETO EL RECLUTA**.

✎ Antes de colorear por ordenador, **Darío** hacía montajes con papeles recortados y cartulinas, y utilizaba los rotuladores Pantone y la pintura acrílica.

✎ Se apuntaría como extra en películas de la Edad Media, de ninjas y también en los *spaguetti western*.

4

5

¿Todavía no tienes consola? ¿Quieres convertirte en un maestro de la fotografía? ¿O transformar tu ordenador en una potente cámara de televisión? Entonces has acertado de lleno. Ésta es tu sección.

por Tomás Pardo

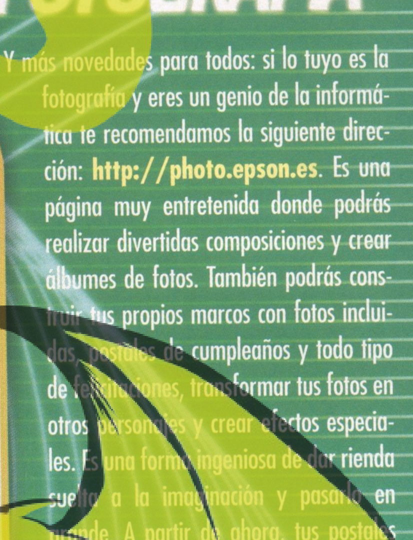
PACKS para tener en cuenta

Sony tiene muy claro que debe mimar a su **PSOne** y a su **PS2** ante la alarmante llegada de las nuevas máquinas de **Microsoft** y **Nintendo**, por eso presentan sus consolas en "formato pack". ¿Y qué es esto que suena tan bien? Se trata de incluir en la misma caja la consola y un juego tremendamente atractivo a un precio muy bajo. ¿Quieres ejemplos? Para **PSOne** están... ¡agarraos fuerte!... el pack **Harry Potter** y el de **Monstruos, S.A.** Y para que la **PS2** no le tenga envidia a su hermanita, hay otro estupendo pack con **GT2**, la segunda entrega de **Gran Turismo**, el clásico de coches imprescindible para cualquier fan de los videojuegos y otro pack más con **Moto GP 2**. Y recordad que dentro de poco, además del mando de la consola, junto con la **PS2** vendrá el mando a distancia para el DVD.



Los chicos de **XBOX** no se quedan atrás, porque tienen preparado un accesorio que os hará alucinar con la consola de **Microsoft**. Se trata del **Xbox Communicator**, un micrófono que os permitirá hablar con otros usuarios de **XBOX** durante vuestras partidas *online*. ¡Increíble!

Su diseño es bastante espectacular, ¿verdad?



LO MÁS EN FOTOGRAFÍA

Y más novedades para todos: si lo tuyo es la fotografía y eres un genio de la informática te recomendamos la siguiente dirección: **http://photo.epson.es**. Es una página muy entretenida donde podrás realizar divertidas composiciones y crear álbumes de fotos. También podrás construir tus propios marcos con fotos incluidas, postales de cumpleaños y todo tipo de felicitaciones, transformar tus fotos en otros personajes y crear efectos especiales. Es una forma ingeniosa de dar rienda suelta a la imaginación y pasarlo en grande. A partir de ahora, tus postales serán la envidia de todos tus amigos.



PONLE UNA CÁMARA A TU ORDENADOR

Ésta es la **Creative WebCam**, el complemento ideal para tu PC. Con ella puedes capturar imágenes y vídeos con sólo pulsar un botón. También puedes comunicarte por Internet, eso quiere decir que tus amigos podrán verte mientras estés hablando con ellos. Es como si tu ordenador tuviera un ojo. Es fácil de instalar y su precio no llega a los 40 euros. A este paso, tu PC va a parecer la cabina de mandos del Halcón Milenario...




BANDAI
CYCLONIANS
E.G.G. BOTS
¡CON LA COMPRA
DE 2 CYCLONIANS
CONSIGUE
GRATIS
TU ARENA DE
COMBATE! *
*PROMOCION VALIDA HASTA 31/7/2002
@FAFNIR98



Cómo se hizo el maquillaje de...

El Planeta de los Simios

Si has visto la peli, os habrán impresionado los simios humanoides que la protagonizan. Pero... ¿sabías que los actores que los interpretan deben someterse a larguísimas sesiones de maquillaje que duran de tres a cinco horas? En ¡Dibus! os mostramos cómo es una auténtica sesión de maquillaje de película.

Gabriel De Cunto y **Toni G.** ya están listos para empezar con la caracterización de **Kevin**. Con sus pinceles y una máscara de látex, le convertirán en el terrible **Octavo Comandante Simio**. >>



Empieza la transformación. **Gabriel** y **Toni** pegan las distintas partes de la máscara a la cara de **Kevin**. >>



La máscara cubre el rostro, la barbilla, los lados y la parte posterior de la cabeza.

CAPAS Y MÁS CAPAS DE MAQUILLAJE



Cuando la máscara ya está colocada, el siguiente paso consiste en disimular las uniones con mucho maquillaje. >>



Después, para que parezca piel auténtica, se cubre con un maquillaje más líquido (una especie de tinte) mediante una técnica llamada "lavado", que consiste en aplicar varias capas de color líquido sobre una superficie para reforzar el color base. >>



Esta técnica también sirve para sugerir tonos ligeramente distintos al color base, como por ejemplo, el tono más oscuro entre los pliegues de los ojos y la nariz. >>



Para que el color se adhiera a la máscara son necesarias múltiples capas de este tipo de tinte. Para ello se utilizan varios pinceles, esponjitas y papeles secantes.

¡CUÁNTOS MATERIALES!

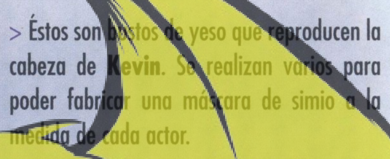


¿Has visto todo lo que hace falta para maquillar a un solo actor? Para facilitar el trabajo, los colores se preparan sobre una paleta de plástico. Cada mezcla tiene un código, aunque los maquilladores parecen sabérselos de memoria...

>>> ¿Y ESTO QUÉ ES?

> Éstos son bustos de yeso que reproducen la cabeza de **Kevin**. Se realizan varios para poder fabricar una máscara de simio a la medida de cada actor.





Aquí está todo el pelo que se va a colocar encima de la máscara de simio: el cabello, la barba, el bigote... ¡incluso las canas!



LOS DETALLES

Tanto para la peluca como para la barba y las patillas se ha utilizado pelo de yak. ¿Quién lo diría?

>> La peluca también se encola. Luego se peina y se hacen los últimos retoques a la barba y a las patillas.

>> Todo el pelo que va en la cara y en la barbilla se ha encolado mechón a mechón. Corta ese mechón de allí, quita ese pelo que sobra por allá... ¡Parece que el simio esté en la peluquería!

EL VESTUARIO

>> **Christine Cantella** vestirá adecuadamente a **Kevin** con una elaborada armadura de batalla que está hecha a base de piel y espumas sintéticas. Cuando ya están colocados todos los elementos... ¡No te asustes! ¡Porque ya tienes al **Comandante Simio** listo para el rodaje!

¡LA PELI!

Aunque ya la hayas visto en el cine, el vídeo y el DVD, disponibles desde el pasado 27 de febrero, son una auténtica joya. Además de disfrutar de una película fascinante, el DVD-Rom te ofrece diez horas más de extras, entrevistas y reportajes.

UN LECTOR SINGULAR

Kevin, caracterizado como el Octavo Comandante, posa con ¡Dibus! ¿Estará leyendo un cómic o un reportaje? No lo sabemos, aunque aceptó encantado responder a nuestras preguntas.

¡Dibus!: **Kevin**, ¿cuál es tu papel en la película?
Kevin: Interpreto al **Octavo Comandante Simio**, que obedece al guerrero **Attar** y al **General Thade**.

¡Dibus!: ¿Qué cometido cumple tu personaje?
Kevin: Básicamente, mantiene alineada la tropa de **Attar**. Si alguien sale de la fila... utiliza métodos bastante expeditivos como reprimenda.

¡Dibus!: ¿Tu personaje es bueno o malo?
Kevin: Se podría decir que es un buen simio... Ja, ja...

¡Dibus!: ¿Qué es lo más incómodo de todo lo que llevas puesto?
Kevin: La protesis dental. Es bastante molesta.

¡Dibus!: ¿Cuál ha sido la vez que más horas has tenido que llevar el maquillaje y el traje?
Kevin: Lo normal es llevarlo de diez a doce horas, pero una vez tuve que llevarlo... ¡diecinueve horas!

¡Dibus!: ¿Qué les diría tu personaje a nuestros lectores?
Kevin: ¡¡Groarrr!! ¡Comed verduras o el **Comandante Simio** vendrá a por vosotros!

Con esta saludable recomendación nos despedimos de **Kevin**, con muchas ganas de echarle el guante al vídeo o al DVD de **El planeta de los simios** para verle en acción.

Descubre los *secretos* de los SUPERHEROES

por Estudio Fénix

¡QUÉ GUAY SERÍA TENER PODERES COMO LOS PROTAGONISTAS DE LOS TEBEOS!

¡YO, *SUPERMANO*, CON EL PODER DE VOLAR, LANZAR RAYOS, INVULNERABILIDAD Y SUPERFUERZA, ENTRE OTROS, ESTOY A TU SERVICIO!

¡OH!

FZZZT

¿QUÉ HA SIDO ESO?

¡YO, *BADMAN*, NO TENGO PODERES, PERO VENZO A LOS VILLANOS GRACIAS A MI GRAN ASTUCIA, EXCELENTE AGILIDAD Y NUMEROSO ARSENAL! ¿ME NECESITAS?

FZZZT

ROB

¡UAUH! ¡STAN HA DE VER ESTO!

¿QUÉ HACES AQUÍ, ROB?

¡TENGO PODERES, STAN! *¡MIRA!*

¡SOY *ARAÑAMAN*! ¡Y MIS SUPERPODERES, COMO SUPERFUERZA, CAPACIDAD DE PEGARME A LAS PAREDES Y SUPERSENTIDO ARÁCNIDO, TE PUEDEN SER ÚTILES!

FZZZT

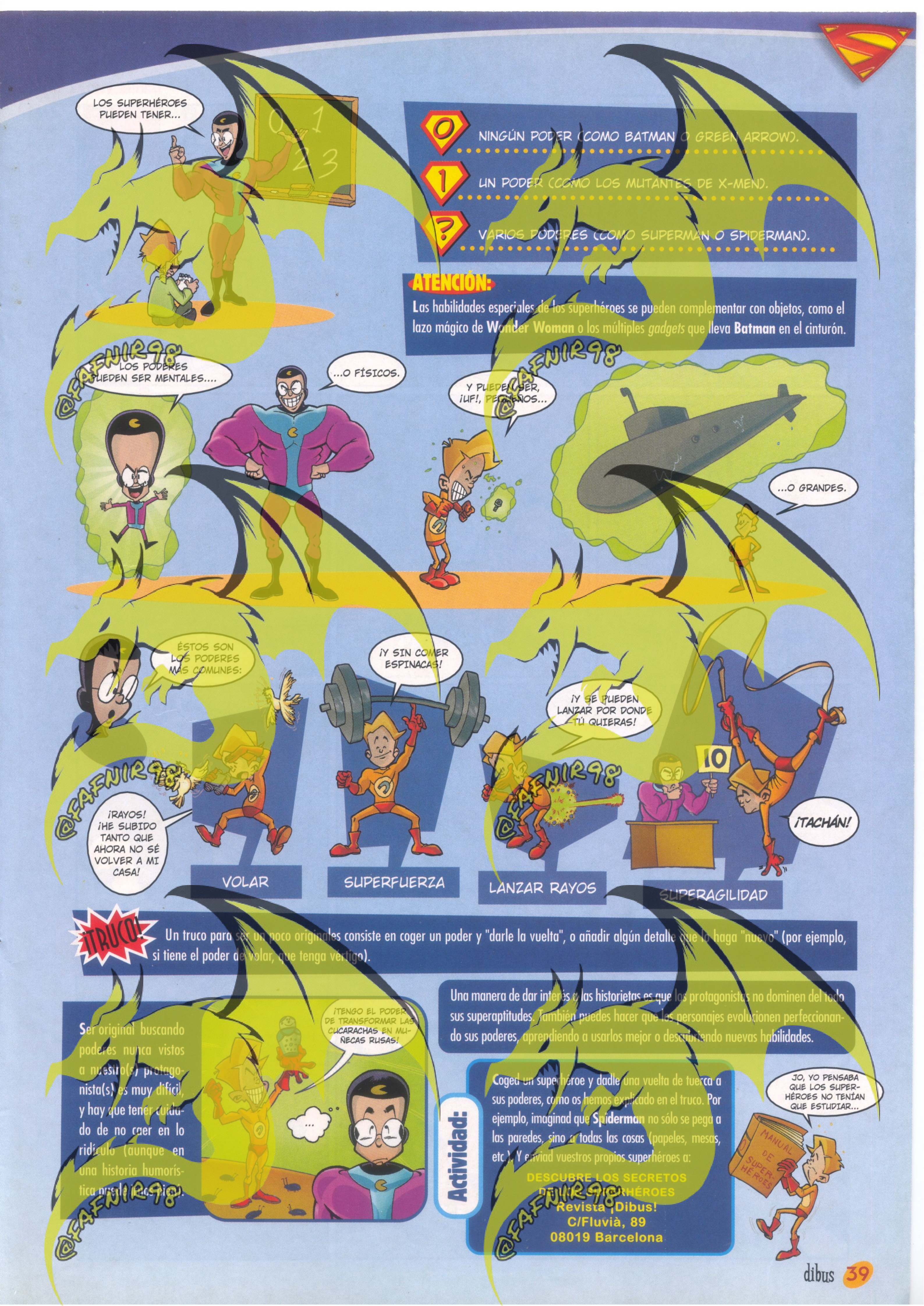
¿HAS VISTO? ¡TENGO EL SUPERPODER DE *DAR VIDA* A LOS PERSONAJES DE LOS TEBEOS!

¡UAUH! ¡SEGURO QUE LOS HAS CONSEGUIDO POR LEER TANTOS TEBEOS EN TAN POCO TIEMPO!

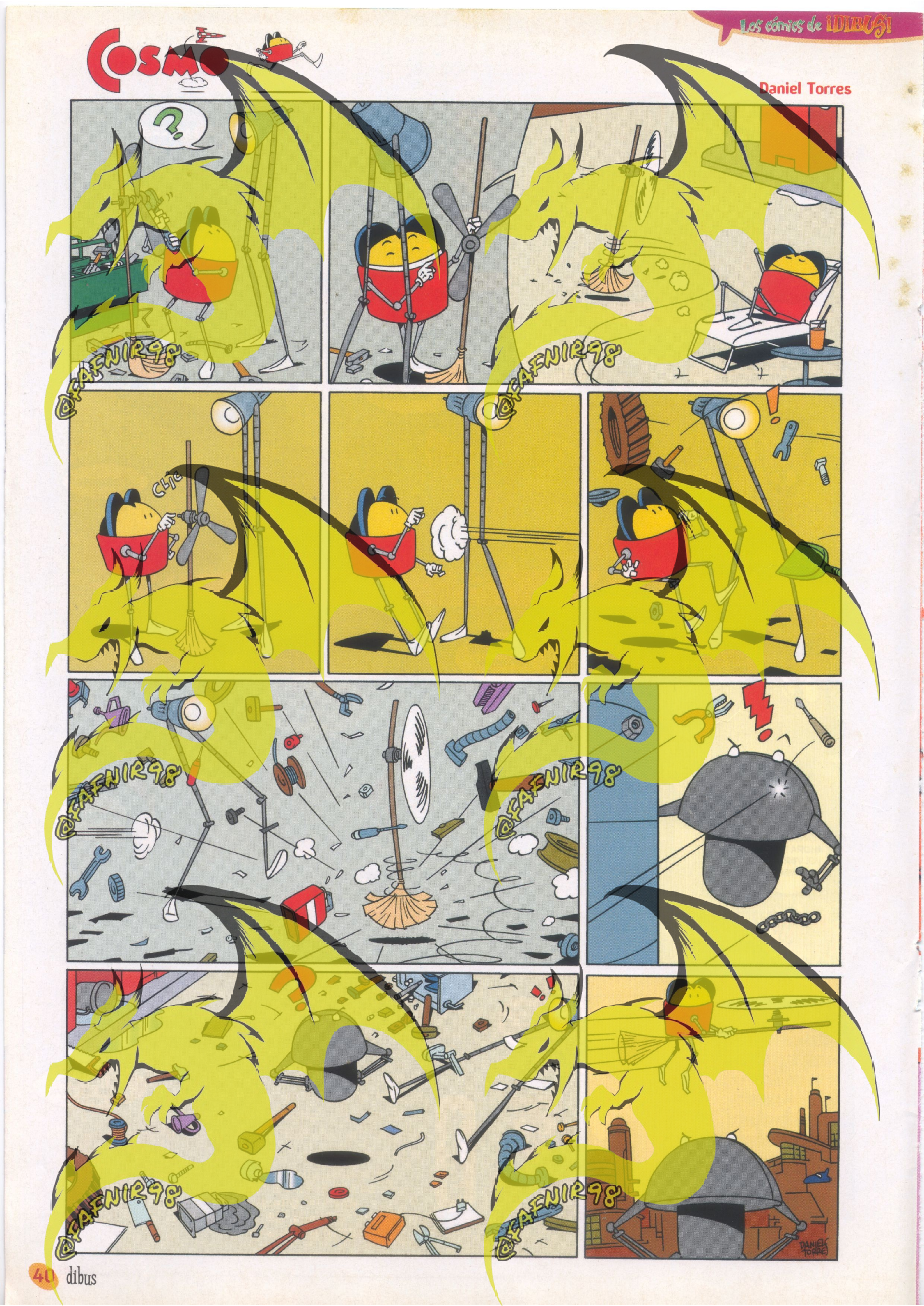
0'10€

¿P-PUEDES DARLE VIDA A LA *MUJER MARAVILLOSA*?

...



LOS SUPERHÉROES PUEDEN TENER...
0 NINGÚN PODER (COMO BATMAN O GREEN ARROW).
1 UN PODER (COMO LOS MUTANTES DE X-MEN).
? VARIOS PODERES (COMO SUPERMAN O SPIDERMAN).
ATENCIÓN:
Las habilidades especiales de los superhéroes se pueden complementar con objetos, como el lazo mágico de **Wonder Woman** o los múltiples *gadgets* que lleva **Batman** en el cinturón.
LOS PODERES PUEDEN SER MENTALES....
...O FÍSICOS.
Y PUEDEN SER, ¡UF!, PEQUEÑOS...
...O GRANDES.
ÉSTOS SON LOS PODERES MÁS COMUNES:
¡RAYOS! ¡HE SUBIDO TANTO QUE AHORA NO SÉ VOLVER A MI CASA!
VOLAR
¡Y SIN COMER ESPINACAS!
SUPERFUERZA
¡Y SE PUEDEN LANZAR POR DONDE TÚ QUIERAS!
LANZAR RAYOS
10
¡TACHÁN!
SUPERAGILIDAD
¡TRUCO!
Un truco para ser un poco originales consiste en coger un poder y "darle la vuelta", o añadir algún detalle que lo haga "nuevo" (por ejemplo, si tiene el poder de volar, que tenga vértigo).
Ser original buscando poderes nunca vistos a nuestro(s) protagonista(s) es muy difícil, y hay que tener cuidado de no caer en lo ridículo (aunque en una historia humorística puede
¡TENGO EL PODER DE TRANSFORMAR LAS CUCARACHAS EN MUÑECAS RUSAS!
...
Una manera de dar interés a las historietas es que los protagonistas no dominen del todo sus superaptitudes. También puedes hacer que los personajes evolucionen perfeccionando sus poderes, aprendiendo a usarlos mejor o descubriendo nuevas habilidades.
Actividad:
Coged un superhéroe y dadle una vuelta de tuerca a sus poderes, como os hemos explicado en el truco. Por ejemplo, imaginad que **Spiderman** no sólo se pega a las paredes, sino a todas las cosas (papeles, mesas, etc.). Y enviad vuestros propios superhéroes a:
DESCUBRE LOS SECRETOS DE LOS SUPERHÉROES
Revista ¡Dibus!
C/Fluvià, 89
08019 Barcelona
JO, YO PENSABA QUE LOS SUPERHÉROES NO TENÍAN QUE ESTUDIAR...
MANUAL DE SUPERHÉROES


COSMO
Daniel Torres
?
CLIC
!
?
!
DANIEL TORRES

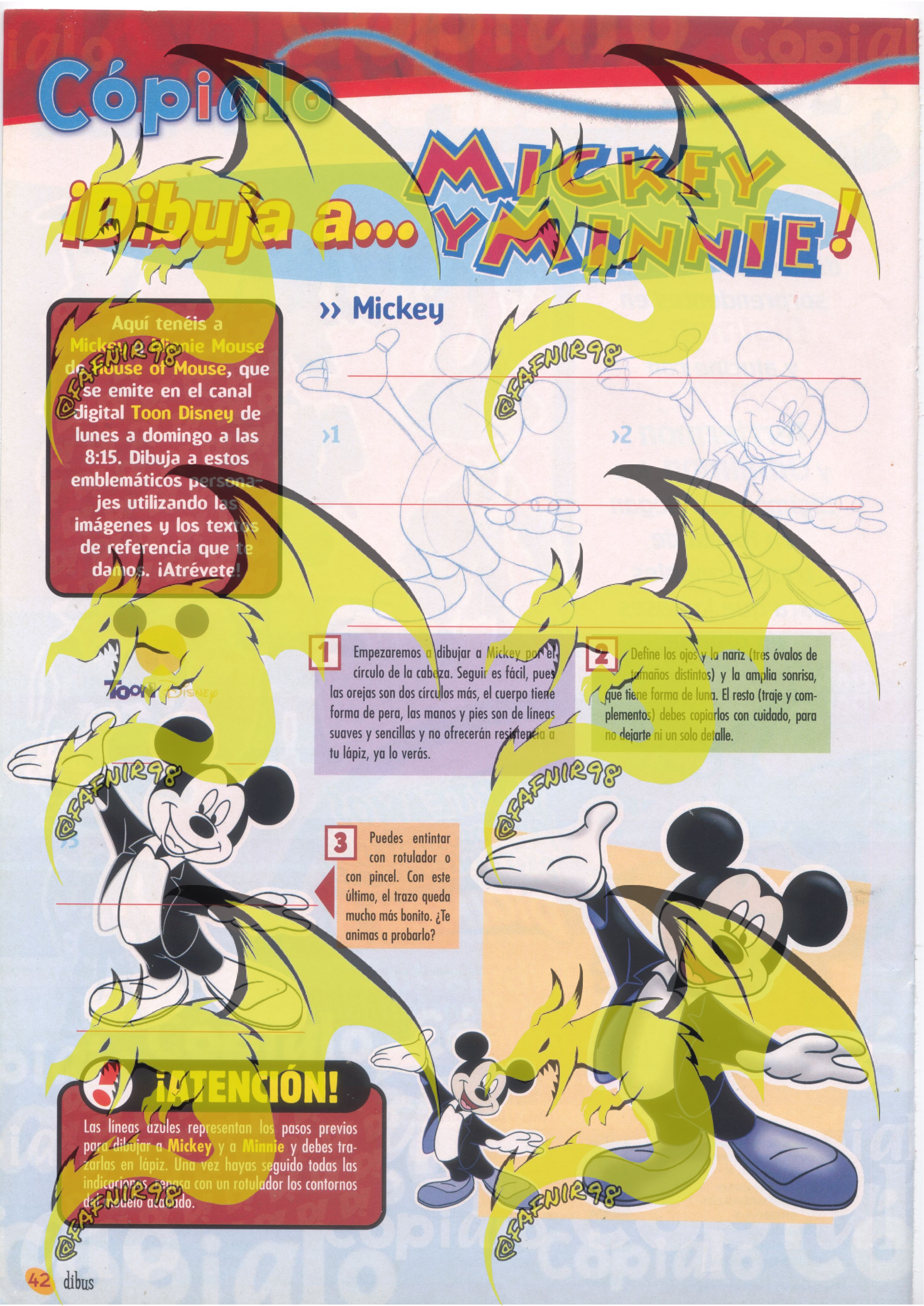


Dibu Concurso
DIGIMON
Digital Monsters
Asiste a las digievoluciones más sorprendentes en Digimon 3 y alucina con Guilmon, Terriermon y Omnimon, los Digimon que llegan en forma de transformables para que lo pases en grande.
BANDAI
SORTEAMOS FABULOSOS LOTES DE DX TRANSFORMABLES
DIGIMON 3
Dibuja tu DX Transformable preferido
DIBUCONCURSO DX TRANSFORMABLES DIGIMON 3
Dibuja tu DX Transformable preferido.
Envíanos tu dibujo junto a una fotocopia de este cupón con tus datos a:
DIBUCONCURSO
DX TRANSFORMABLES
DIGIMON 3
Revista ¡Dibus!
C/Fluvià, 89
08019 Barcelona
¡Tienes hasta el 31 de mayo!
Nombre:
Edad:
Apellidos:
Teléfono:
E-mail:
Calle:
Número:
Piso:
Puerta:
Población:
Código Postal:
Provincia:
@FAFNIR98

¡Dibuja a... Mickey y Minnie!

Aquí tenéis a Mickey y Minnie Mouse de House of Mouse, que se emite en el canal digital Toon Disney de lunes a domingo a las 8:15. Dibuja a estos emblemáticos personajes utilizando las imágenes y los textos de referencia que te damos. ¡Atrévete!

›› Mickey



1 Empezaremos a dibujar a Mickey por el círculo de la cabeza. Seguir es fácil, pues las orejas son dos círculos más, el cuerpo tiene forma de pera, las manos y pies son de líneas suaves y sencillas y no ofrecerán resistencia a tu lápiz, ya lo verás.

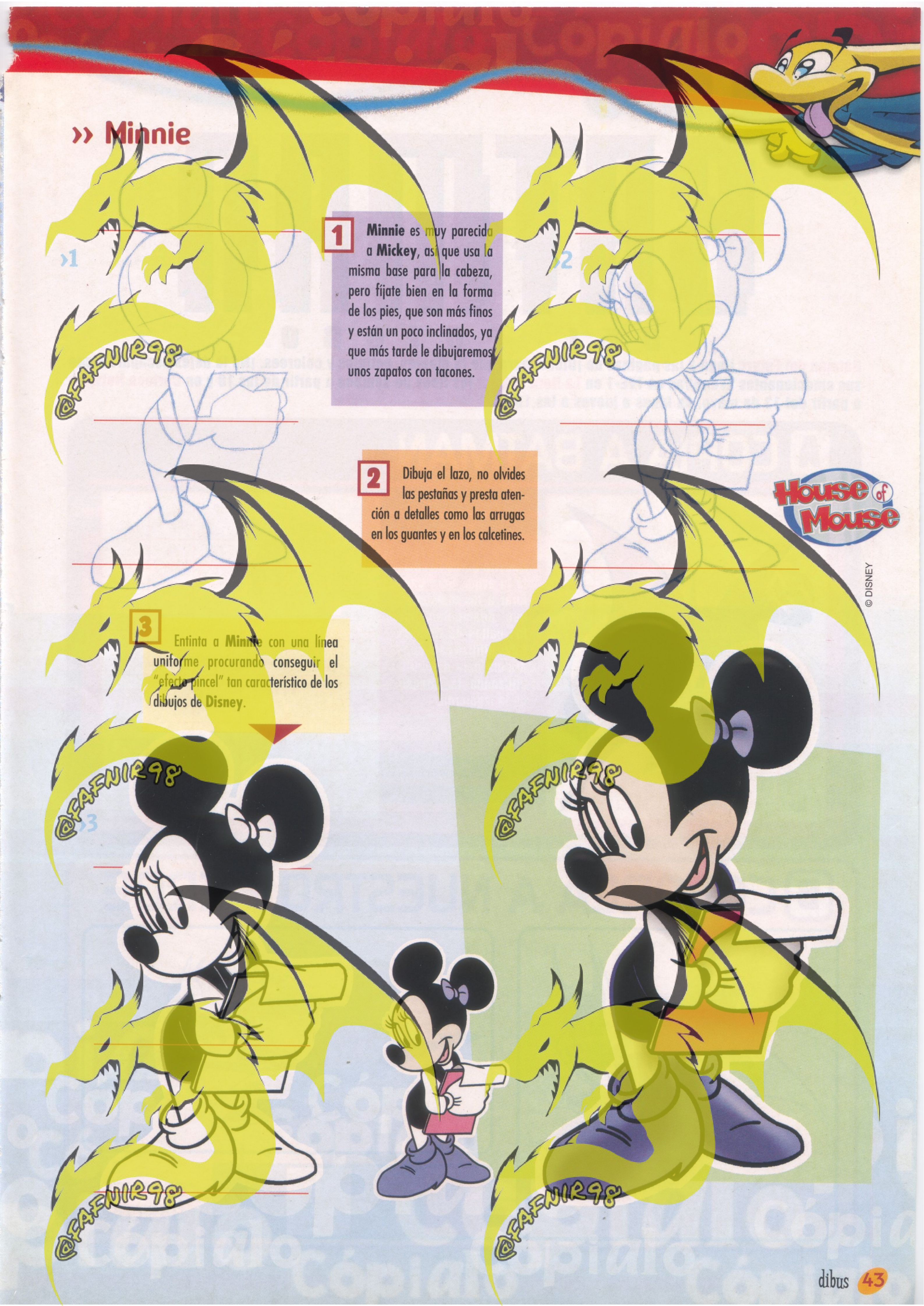
2 Define los ojos y la nariz (tres óvalos de tamaños distintos) y la amplia sonrisa, que tiene forma de luna. El resto (traje y complementos) debes copiarlos con cuidado, para no dejarte ni un solo detalle.

3 Puedes entintar con rotulador o con pincel. Con este último, el trazo queda mucho más bonito. ¿Te animas a probarlo?

¡ATENCIÓN!

Las líneas azules representan los pasos previos para dibujar a **Mickey** y a **Minnie** y debes trazarlas en lápiz. Una vez hayas seguido todas las indicaciones, repasa con un rotulador los contornos del modelo acabado.

» Minnie



›1
1 Minnie es muy parecida a Mickey, así que usa la misma base para la cabeza, pero fíjate bien en la forma de los pies, que son más finos y están un poco inclinados, ya que más tarde le dibujaremos unos zapatos con tacones.
›2
2 Dibuja el lazo, no olvides las pestañas y presta atención a detalles como las arrugas en los guantes y en los calcetines.
House of Mouse
© DISNEY
3 Entinta a Minnie con una línea uniforme procurando conseguir el "efecto pincel" tan característico de los dibujos de Disney.
›3
@FAFNIR98



BATMAN DEL FUTURO

Batman del Futuro llega a las páginas de ¡Dibus! para que lo dibujes, entintes y colorees. ¡No le dejes escapar! Sigue sus emocionantes aventuras en TVE-1 en **La Hora Warner** los fines de semana a partir de las 10 y en **Cartoon Network** a partir del 13 de mayo, de lunes a jueves a las 19:00.

A COPIA A BATMAN

Nuestro héroe necesita tu ayuda para capturar a los maleantes que deambulan por las calles de **Gotham City**... Utiliza esta cuadrícula para dibujarlo utilizando la imagen de la izquierda.

B COLOREA A NUESTRO HÉROE

COLORES BÁSICOS


C LOS TEMIBLES VILLANOS
Acaba de dibujar, entintar y colorear a estos malvados habitantes de Gotham City.
D DIBUJA A BATMAN EN LA PANTALLA
Escoge una de las tres caras de Batman y dibújala en la pantalla, dibucolega.
E COLOREA A MAX
COLORES BÁSICOS
@FAFNIR98
© DC Comics (S02)



La página de los SIMPSON

por Juanjo Sarto

¿CÓMO DICES QUE SE DICE?

Vamos a hablar de una de las preguntas más frecuentes que formulan los fans. ¿Cómo se pronuncia el apellido **Groening**? El bueno de **Matt**, a quien le encanta bromear, declaró en el álbum **VIDA EN EL INFIERNO** que su apellido rimaba con "complaining", y lo repitió en una entrevista para la revista estadounidense **ROLLING STONE**. Así pues, su apellido se pronunciaría "Greining". Pero durante una aparición en un programa de televisión de EE.UU. pronunció su apellido como "Groning", y en otra como "Gronig". ¿Con cuál nos quedamos? Se puede decir que la mayoría de los americanos consultados dicen "Groenin", sin que casi se note la "g" final. Pero, en caso de duda, nos quedaremos con... "el bueno de Matt".

MÁS RUMORES SOBRE LA PELÍCULA

¿Llegaremos a ver algún día una peli de **LOS SIMPSON**? El último rumor que ha llegado a nuestros oídos dice que los contratos para los actores de doblaje en EE.UU. se realizaron para tres temporadas, de la 13 a la 15, y que además incluyen ciertas cláusulas en las que se mencionan los doblajes de dos películas...

ODIOS Y AMORES

Los fans de **LOS SIMPSON** en EE.UU. han centrado sus odios en **Ian Maxtone-Graham**, el guionista de la serie desde la octava temporada. ¿Cuál es el motivo de este odio? Pues una entrevista realizada en 1998, al poco tiempo de incorporarse al equipo. En ella decía cosas como que "antes de ser contratado como guionista, nunca había visto un episodio de la serie", o que "no sabía los nombres de algunos personajes para los que tenía que escribir diálogos, como los hijos de **Ned Flanders**". Pero las iras se desataron con los comentarios que hizo sobre los fans e internautas, a los que acusaba de poco creativos con una frase: "por eso yo escribo los episodios... y ellos sólo los miran".

LAS FRASES DE LA PIZARRA

Aquí incluiremos cada mes una de las frases de la pizarra que más nos hayan llamado la atención, esas que escribe **Bart** cuando le castigan en el colegio y que aparecen en la presentación de cada episodio. Empezaré por una [illegible].

HE DE TERMINAR LO QUE EMPIEZO...

ALGUNAS CURIOSIDADES

Hace unos cuantos años, las series de televisión se doblaban sólo una vez para todos los países de habla hispana. Era la época en la que se oía llamar "carros" a los coches, "sacos" a las chaquetas, "lucir" por "estar guapo"... y todo con un marcado acento sudamericano. Pero ahora se realizan varias versiones, y eso hace que los nombres de algunos personajes sufran variaciones. Por ejemplo, **Homer** es el nombre que recibe el padre de **Bart** aquí y en EE.UU., pero en la versión hispanoamericana es "Homero". Sin embargo, la diferencia más llamativa es la de "Rasca y Pica", que en la versión estadounidense se llaman "Itchy & Scratchy", y que en Sudamérica son conocidos como "Tomy y Daly".



por Abraham Tramplán

Seguro que a veces os gusta poner un CD de música e imitar a vuestros cantantes favoritos, imaginándoos cómo sería vivir en el glamuroso mundo de las estrellas del rock... ¡Pues a los Simpson también les gusta! Ahora, en LOS SIMPSON DAN LA NOTA, podéis descubrir las escenas más cantarinas de esta familia tan divertida.

HISTORIA DE DOS SPRINGFIELD

¡¡¡La que monta **Homer** en este episodio!!! Hay un nuevo código postal en Springfield, y al padre de **Bart** y **Lisa** no se le ocurre nada mejor que dividir la ciudad en dos, según el código que tenga... Y, además, es elegido alcalde de Springfield Oeste. **Homer**, dispuesto a que su trozo de ciudad sea el más famoso, quiere quedarse con el grupo de rock **The Who**, que tienen que tocar en Springfield Este. ¿Cómo conseguirán los **Simpson** que Springfield vuelva a ser una y grande?

HOMERPALOOZA

¿Creíais que el bueno de **Homer Simpson** sólo valía para quedarse sentado en el sofá, comer rosquillas y causar un desastre tras otro en la central nuclear? Pues atentos, porque este episodio os muestra una de las habilidades ocultas del padre amarillo más famoso de todos los tiempos: puede parar balas de cañón con la barriga. Y, cómo no, intentará sacar el máximo partido de ello uniéndose al Hullabalooza, un festival de música que está de gira por Estados Unidos. Y es que al lado de bandas como **Smashing Pumpkins** y **Sonic Youth**, **Homer** está destinado a convertirse en toda una estrella de los escenarios.



EL CUARTETO VOCAL DE HOMER

Los habitantes de Springfield os van a demostrar en este episodio que los **Beatles** no han sido el cuarteto de música pop más famoso de todos los tiempos. **Homer** recuerda que, en su juventud, había formado un grupo de música junto a sus amigos **Barney**, **Moe** y **Apu**, los **SOL-FA-MI-DAS**, y quiere recuperar el tiempo perdido volviéndolo a juntar.

No os perdáis este divertidísimo episodio en el que oiremos la maravillosa voz de **Barney**, nunca sobrio del todo, y veremos cómo **Homer** aprende de una valiosa lección sobre la importancia de la familia por encima de la fama y el clamor del público. ¡Un capítulo imprescindible que muestra algunos episodios desconocidos del pasado de los **Simpson**!

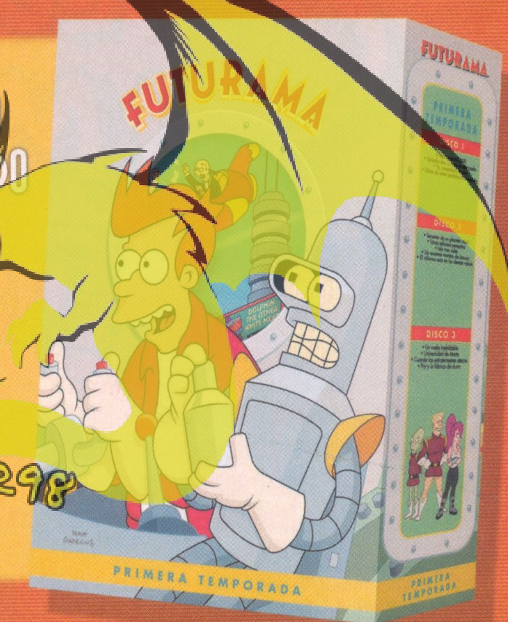
EL OTTO SHOW

Bart quiere convertirse en toda una estrella del heavy-metal... y sus padres le compran una guitarra eléctrica para que consiga su sueño. Pero necesita un buen profesor, ¿y quién mejor que el melenoso **Otto**, el imprudente conductor del autobús escolar, para enseñarle? Pero cuando el amigo **Otto** pierde su empleo, la única solución será que se instale en la casa de la familia **Simpson**... ¡y creará un montón de situaciones divertidas! Además, tanto el vídeo como el DVD presentan un documental especial sobre este genial personaje, con las escenas más graciosas de su paso por la serie.

Dibucolegas, no os perdáis este volumen de los mejores episodios de LOS SIMPSON... Seguro que os lo pasaréis muy bien y, además, tendréis la oportunidad de marcaros algún bailecito con las canciones que os animan.

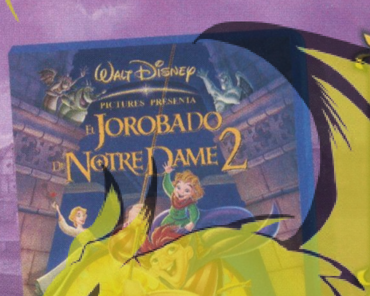
FUTURAMA

EL FUTURO MÁS ALOCADO



El 15 de mayo aterriza un pack con la primera temporada de FUTURAMA en DVD. Los tres CD contienen 13 desternillantes episodios y, además, unos cuantos extras de tu serie preferida...

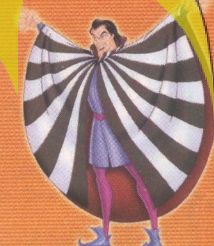
Comentarios del creador, **Matt Groening**, un reportaje titulado "Detrás de las cámaras", escenas inéditas, *story boards* y una cuidada selección de imágenes. No te pierdas los mejores momentos de **Fry**, **Leela** y **Bender**. Como recordarás, todo empieza en la madrugada de fin de año del 2000... **Fry** echa un sueñecito accidental de 1.000 años en una cámara criogénica y despierta... ¡en el año 3000! Pero aunque las cosas han cambiado mucho, se siguen repartiendo pizzas, y continúa habiendo cabinas de teléfono y videojuegos.



Walt Disney Pictures presenta EL JOROBADO DE NOTRE DAME 2

A partir del 24 de abril podrás disfrutar de una nueva aventura de Quasimodo y sus amigos de la catedral de Notre Dame en vídeo y DVD.

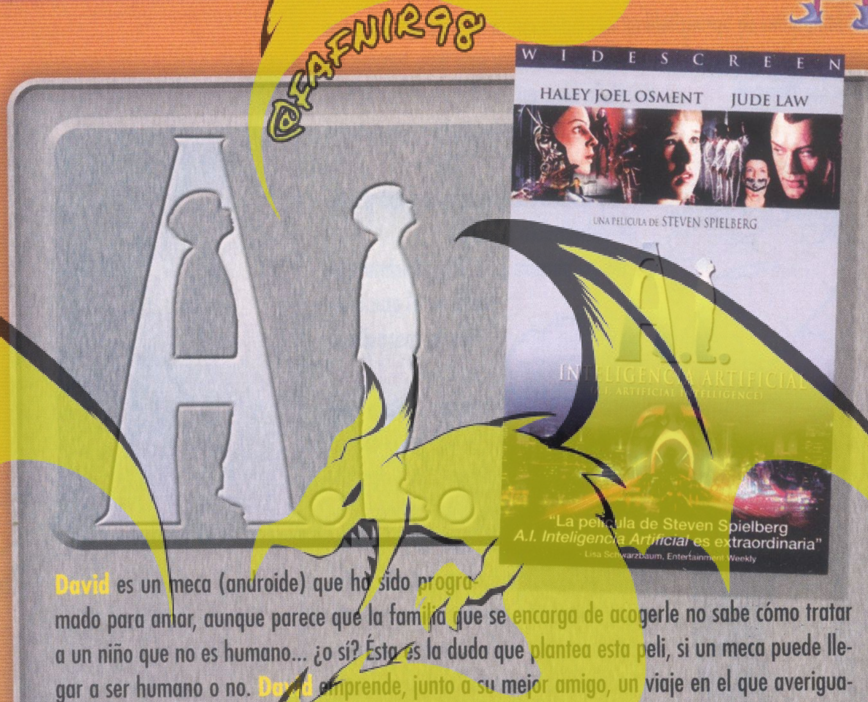
Conoce a los nuevos personajes: **Madellaine**, **Zephyr** y el malvado **Sarousch**. Han pasado siete años desde la primera película, y el campanero de Notre Dame tiene ahora muchos amigos y es aceptado por la sociedad, pero la llegada de un circo irrumpe en la tranquila vida de nuestro prota y compañía. **Sarousch**, el propietario del circo, planea robar "La fidèle", la campana más apreciada de la catedral de Notre Dame. ¿Conseguirá detenerle **Quasimodo**? El DVD tiene extras tan interesantes como el juego del festival de la diversión, un reportaje especial sobre las gárgolas y un vídeo que explica cómo fabricar tu propia gárgola.





Heidi debe abandonar a su abuelo, a sus amigos, a su perro **Niebla** y a sus cabritas para ir a Frankfurt, a cuidar de una niña inválida muy tímida llamada **Clara**. La simpatía y el buen hacer de **Heidi** lograrán animar a **Clara**, que se convierte en una niña más alegre. Pero **Heidi** debe tener mucho cuidado con la estricta institutriz, la señorita **Rottenmeier**, ¡un hueso duro de roer!





David es un meca (androide) que ha sido programado para amar, aunque parece que la familia que se encarga de acogerle no sabe cómo tratar a un niño que no es humano... ¿o sí? Ésta es la duda que plantea esta peli, si un meca puede llegar a ser humano o no. **David** emprende, junto a su mejor amigo, un viaje en el que averiguará quién es él en realidad. ¿Le acompañas? El vídeo y el DVD están disponibles desde el 23 de abril y el DVD incluye escenas inéditas de la película, entrevistas, bocetos de los personajes, galerías de fotos, reportajes sobre la animación... ¡Y un montón de cosas más!





Wickie es el hijo de **Halvar**, el jefe vikingo. A pesar de su corta edad, el pequeño **Wickie** es mucho más inteligente que su padre, que acostumbra a apropiarse de las buenas ideas del hijo. Y es que más de una vez, el ingenio de **Wickie** ayudará a salvar la situación.

OREANA

El planeta Abril está en peligro. Su fuente de energía principal, producida por una pareja de cetáceos a los que llaman "Los Magníficos Bulbos", es codiciada por los habitantes del contaminado planeta Akaor. **Oreana** y su padre se verán inmersos en una gran aventura para salvar su planeta.



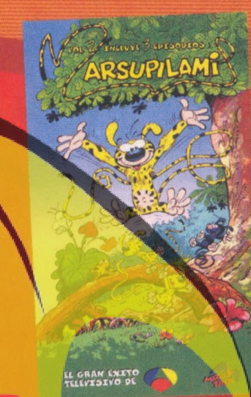
LA BANDA DEL PATIO

Las clases y los recreos terminan para dar paso a las vacaciones de verano. Pero las aventuras no se acaban para **T.J. Detweiler**, **Spinelli** y **Gus**, ya que en su escuela empiezan a ocurrir cosas extrañas. Sus investigaciones les llevan a descubrir los planes de **Benedict**, un resentido ex profesor...

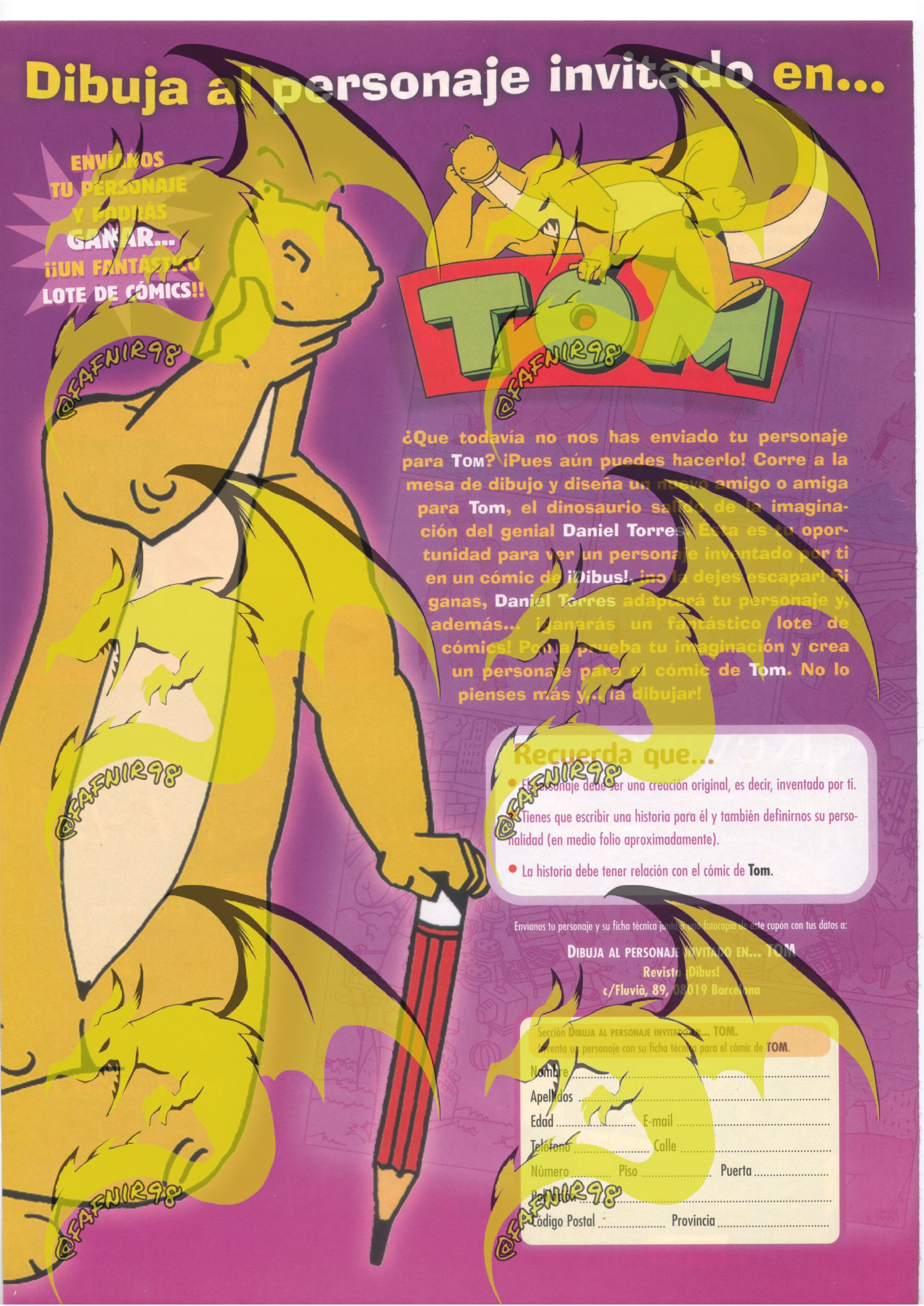
Las aventuras de La Abeja Maya

Maya y **Willy** viven en un tranquilo panal de abejas fabricando miel. Como todavía son niños, van a la escuela y, de vez en cuando, se meten en algún lío. Pero siempre pueden contar con buenos amigos como **Flip**, el saltamontes o el gusano **Max**.

MARSUPILAMI



Si alguna vez estás en la selva africana y oyes algo parecido a "¡Houba!" no te asustes, porque seguramente sea el grito de **Marsupilami**, un extraño animal con una cola kilométrica y la mar de travieso. Pero el tranquilo hogar de **Marsupilami** se ve amenazado por codiciosos exploradores y malvados cazadores. Su ingenio le ayudará a salir airoso de todas las situaciones.



Dibuja al personaje invitado en...
ENVÍANOS TU PERSONAJE Y PODRÁS GANAR... ¡¡UN FANTÁSTICO LOTE DE CÓMICS!!
TOM
¿Que todavía no nos has enviado tu personaje para Tom? ¡Pues aún puedes hacerlo! Corre a la mesa de dibujo y diseña un nuevo amigo o amiga para Tom, el dinosaurio salido de la imaginación del genial Daniel Torres. Esta es tu oportunidad para ver un personaje inventado por ti en un cómic de ¡Dibus!, ¡no la dejes escapar! Si ganas, Daniel Torres adaptará tu personaje y, además... ¡ganarás un fantástico lote de cómics! Pon a prueba tu imaginación y crea un personaje para el cómic de Tom. No lo pienses más y... ¡a dibujar!
Recuerda que...
El personaje debe ser una creación original, es decir, inventado por ti.
Tienes que escribir una historia para él y también definirnos su personalidad (en medio folio aproximadamente).
La historia debe tener relación con el cómic de Tom.
Envíanos tu personaje y su ficha técnica junto a una fotocopia de este cupón con tus datos a:
DIBUJA AL PERSONAJE INVITADO EN... TOM
Revista ¡Dibus!
c/Fluvià, 89, 08019 Barcelona
Sección DIBUJA AL PERSONAJE INVITADO EN... TOM.
Inventa un personaje con su ficha técnica para el cómic de TOM.
Nombre ....
Apellidos ....
Edad .... E-mail ....
Teléfono .... Calle ....
Número .... Piso .... Puerta ....
Población ....
Código Postal .... Provincia ....
@FAFNIR98


PRIMER EVENTO
MUNDIAL DE
FÚTBOL INFANTIL
FOX KIDS CUP
presentada por:
DANONE
Natillas
LA FINAL MUNDIAL
Todo lo bueno llega a su fin y también la Fox Kids Cup se ha acabado. Desde ¡Dibus! queremos felicitar a la selección española por su gran esfuerzo y deportividad en un acontecimiento tan especial como éste. Después de un emocionante partido, aunque no ganaron, quedaron en una muy respetable posición. Y después del fútbol... todos los participantes y asistentes disfrutaron con las actividades de la ceremonia de clausura y con una fiesta muy divertida.
Los jugadores lucharon por hacerse con la ansiada copa.
La selección española jugó estupendamente.
www.foxkids.es
La selección masculina de Israel y la selección femenina de EE.UU. se llevaron la copa.
El jugador del F.C. Barcelona, Geovanni, acudió a la final e hizo entrega de la copa a los ganadores.
¿Qué mejor que una fiesta para pasarlo en grande?
El desfile fue el acto de apertura de la final de la Fox Kids Cup. Las calles de Barcelona se llenaron de aficionados al fútbol.
La Fox Kids Cup se despide de la afición y de los participantes procedentes de distintas partes del mundo.
l'Aliança
as
planetfutbol
barcelona 2002
via



LOS OSCAR ANIMADOS

Por Armando Vila

¡QUÉ NOCHE MÁS INTENSA! FUE TODO UN GUSTAZO VER TANTO HOMENAJE AL MUNDO DE LOS DIBUJOS ANIMADOS EN UNA CEREMONIA TAN IMPORTANTE COMO LA DE LOS OSCAR DE HOLLYWOOD. ¿QUIÉN SE LLEVÓ LA PRECIADA ESTATUILLA? ¡LÉETE ESTE REPORTAJE DE ARRIBA A ABAJO Y LO SABRÁS!

¿CÓMO LLEGA UNA PELÍCULA A LA EDICIÓN DE LOS OSCAR?

La cosa funciona de la siguiente manera: el primer requisito es haber estrenado la película en el cine en Estados Unidos antes de fin de año. La película debe tener un porcentaje mínimo de animación, no vale que los créditos sean dibujitos o que el actor sea muy simpático y "animado". Las productoras rellenan las solicitudes y las envían a la Academia, un paso importante en el que más de uno ha metido la pata. Una vez entregados los formularios, se realiza una primera selección para elegir a las tres nominadas al Oscar y por fin se procede a las votaciones.

EMOCIÓN, EMOCIÓN...

Las tres seleccionadas fueron **Monstruos, S.A.**, **Shrek** y **Jimmy Neutron**, que veremos este verano en España; tres comedias y las tres realizadas en 3D. **Jimmy Neutron**, producida por **Nickelodeon**, ha sido un exitazo en Estados Unidos por su buen humor y una historia muy lograda, pero la verdadera lucha la mantenían dos titanes, **DreamWorks** y **Disney**, que competían con **Shrek** y **Monstruos, S.A.** respectivamente por ser los número uno en el mundo de la animación. Las tres películas tenían muchos tantos a su favor, pero solo una podía ser la afortunada. La noche de los Oscar empezó bien para **Pixar**, ya que ganó la estatuilla al Mejor Cortometraje Animado con **For the Birds**, que se estrenó en los cines antes de **Monstruos, S.A.**, pero todavía quedaba mucho bacalao que cortar.

Gigantescas reproducciones de las estatuillas adornaban la entrada del auditorio del **Teatro Kodak**.

Aquí tenéis al bueno de **John**, más contento que unas pascuas por su colaboración en la canción ganadora.

EL FLAMANTE GANADOR

Y llegó el momento más esperado. El Oscar fue presentado por la voz [illegible] de **Timón** (de **El Rey León**), el actor **Nathan Lane**, que hizo los chistes de rigor y que, además, llevaba unos guantes parecidos a los de **Mickey Mouse**. En el público se podía ver a **Sulley** y **Mike**, a **Shrek** y su inseparable asno, y a **Jimmy** y su perro robot. Y el Oscar fue para... **¡¡Shrek!! Aron Warner**, el productor de la película, se encargó de recoger el trofeo. Pero **Monstruos, S.A.** no se fue de la ceremonia con las manos vacías, ya que el compositor **Randy Newman** ganó el Oscar a la Mejor Canción por su tema ***If I Didn't Have You***, que interpretó junto a **John Goodman**, la voz de **Sulley** en la versión americana de la peli. Y eso fue todo, una verdadera gozada para los aficionados a la animación. ¿Qué ocurrirá el año que viene? Ya veremos... pero seguramente también habrá mucho donde elegir.


Nintendo
pokemon.nintendo.es
CUIDADO
POKÉMON MINI
HAMBRIENTA DE JUEGOS
Nintendo
Pokémon mini
LA CONSOLA DE JUEGOS MÁS PEQUEÑA DEL MUNDO
No sólo es la consola de juegos más pequeña del mundo, también es la más increíble. Elige tu juego de Pokémon y... ¡que empiece la diversión!
Pokémon mini
PINBALL
Pokémon mini
Reloj
Rumble
Infrarrojos
TRES INCREÍBLES JUEGOS PARA ELEGIR
Pokémon mini
Pokémon miniTM © 2001 Nintendo © 2001 Pokémon © 1995-2001 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. Pokémon Pinball miniTM © 2001 Pokémon / Nintendo © 1995-2001 Nintendo/Creatures Inc. / GAME FREAK inc. TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. Pokémon Party mini TM Pokémon Zany Cards TM Pokémon Puzzle Collection TM © 2001, 2002 Pokémon / Nintendo © 1995-2002 Nintendo/Creatures Inc. / GAME FREAK inc. TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.


CÓMO DIBUJAR ANIME
¿Has oído alguna vez la expresión motion capture que se utiliza con en el mundo de los videojuegos y de los gráficos por ordenador? Es un sistema muy práctico que permite al ordenador leer los movimientos de una persona a través de unos transmisores situados en diversos puntos del cuerpo humano. Este sistema, aplicado al dibujo, se traduce en la realización de esquemas a los que colocamos una serie de puntos que nos ayudan a representar correctamente la la anatomía de una persona.
PROCEDIMIENTO
1. Haz un esbozo de la imagen que quieres dibujar.
2. Dibuja los puntos de la posición de los ojos, las cejas y los hombros, con cuidado de que queden simétricos.
3. Dibuja una estructura uniendo los puntos.
4. Aumenta el número de puntos para definir los ojos, la nariz, la barba, la forma, etc.
¡Ya está a la venta "Cómo dibujar anime 1" de Norma Editorial!



Dibu Concurso
Monster Rancher
A Genki le encantan los videojuegos y en particular, el MONSTER RANCHER. Un día es transportado al mundo del videojuego, donde trabará amistad con Holly y los monstruos Mocchi, Tigre, Golem, Suezo y Hare. ¡Acompáñales en su fascinante viaje en busca del Fénix! Si no consiguen encontrarlo, el malvado monstruo Mu y su ejército dominarán el mundo de Monster Rancher...
Dibuja a tu monstruo favorito
SORTEAMOS PACKS DE Monster Rancher
VÍDEO+CARTAS+FIGURAS
Monster Rancher
JUEGO + VÍDEO POR SÓLO 10€ 1.664 Ptas.
¡ENTRA CON GENKI EN EL MUNDO MÁGICO DE LOS MONSTRUOS!
INCLUYE:
• 4 FIGURAS COLECCIONABLES
• 4 TARJETAS CON REGLAS DE COMBATE
• VÍDEO (EPISODIOS 1, 2 Y 3)
Monster Rancher ¡QUÉ EMPIECE EL JUEGO!
manga films
@FAFNIR98
Envíanos tu dibujo junto a una fotocopia de este cupón con tus datos a:
DIBUCONCURSO MONSTER RANCHER
Revista ¡Dibus!
C/Fluvià, 89
08019 Barcelona
¡Tienes hasta el 31 de mayo!
DIBUCONCURSO MONSTER RANCHER
Dibuja a tu monstruo favorito.
Nombre: Edad:
Apellidos:
Teléfono:
Calle: Número: Piso: Puerta:
Población: Código Postal: Provincia:



El Pokémon Center de Tokio

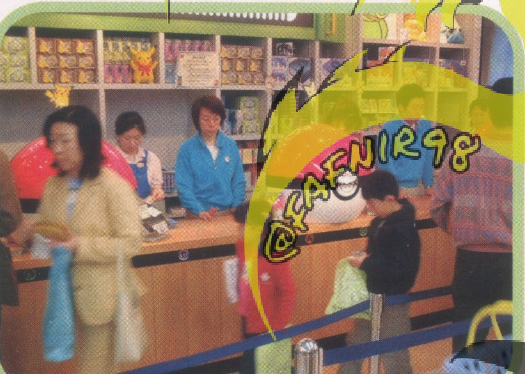
por Marc Bernabé

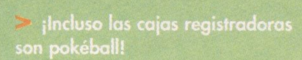
Hace poco ¡Dibus! tuvo la oportunidad de visitar el Pokémon Center Tokio, una tienda donde sólo venden productos relacionados con los populares monstruitos. El arrollador éxito de POKÉMON hizo que se abrieran tres tiendas Pokémon Center, una de ellas en la capital japonesa, Tokio; la otra en la segunda ciudad más importante de Japón, Osaka, y la tercera en la ciudad norteamericana de Nueva York. En el Pokémon Center de Tokio (que podéis ver en esta página) venden todo lo que puedas imaginar y más sobre POKÉMON: muñecos, cromos, vasos, relojes, cómics, juegos... ¡De todo y en abundancia!

Encontramos la tienda repleta de gente, sobre todo de niños japoneses en busca de objetos de sus personajes preferidos. La decoración de la tienda es muy original, ya en la entrada, que tiene un gran arco con las letras "Pokemon Center Tokio", se puede intuir el alegre ambiente que hay derecho. Además, todo allí recuerda a la serie y a los videojuegos de POKÉMON, como las cajas registradoras en forma de pokéball o la gran pantalla que emite continuamente anuncios e imágenes tanto de la serie de animación como de los juegos y cromos de tu serie preferida. A través del hilo musical de la tienda, por supuesto, se pueden escuchar canciones de POKÉMON. Los uniformes de los empleados también son muy originales: unas vistosas chaquetas plateadas con la imagen de una pokéball en la espalda.



> La entrada a la tienda es un gran arco muy llamativo que nos recuerda a las pokéball.



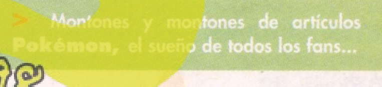


> ¡Incluso las cajas registradoras son pokéball!







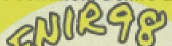


> Montones y montones de artículos Pokémon, el sueño de todos los fans...



Pokémon... ¿Advance?

La revista nipona **WEEKLY FAMITSU** ha publicado las primeras pantallas que se está desarrollo del videojuego de **POKÉMON** para **GBA.** Esta versión del juego nos presentará el reto de rellenar la pokédex con... ¡350 **Pokémon**! Sí, pokéfans, 100 nuevos **Pokémon** para capturar, de los que ya conocéis unos cuantos: **Luriri**, **Hoeruko**, **Latios**, **Latias**, **Soonano**... Dentro de unos meses conoceréis al resto.





Una ojeada a... Pokémon Party Mini



<< ROCKET START (Salida en cohete)
Consiste en ver cuantas veces puedes sacudir la consola en un tiempo determinado.

<< BASELINE JUDGE (Pelota fuera)
Slowking pone a prueba tu concentración... Deberás decirle si la pelota que ves caer se ha quedado dentro o fuera del campo de juego.

<< RICOCHET DRIBBLE (Regate-rebote)
Pues demuestra tu habilidad realizando regates con **Chansey** en el campo. El truco está en mantenerse siempre pegadito al balón y conseguir así llegar en menos tiempo.



<< DANCE DELIGHT (Baile hawaiano)
¡Baila al ritmo de los **Bellossom**! Sigue sus movimientos con las flechas del cursor y no te despistes.



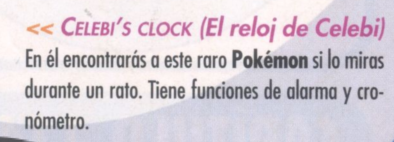
<< BOXING FRENZY (Boxeo sonado)
Hitmonchan contra **Machop**... el combate no puede ser más interesante. Agita la consola para dar puñetazos y defiéndete de los ataques de tu contrincante con maestría.



<< SPEEDY FAKE OUT (Finta rápida)
Dirige el balón con las flechas superior e inferior y defiéndelo con las flechas derecha e izquierda. Finta a tu adversario y... ¡encesta!



<< BATTLEFIELD (Batalla campal)
Compite en grupo con tus amigos. Elige uno de los cinco primeros juegos y el modo *battlefield* (batalla campal).



<< CELEBI'S CLOCK (El reloj de Celebi)
En él encontrarás a este raro **Pokémon** si lo miras durante un rato. Tiene funciones de alarma y cronómetro.

Poké notis



ESPAÑA: Si habéis empezado a jugar con la expansión **Neo Destiny** del **JCI** de **POKÉMON**, no perdáis de vista la nueva opción "miracle". Se trata de un nuevo tipo de energía que... ¡dobla los poderes de tus **Pokémon**!

JAPÓN: El pasado mes de marzo se puso a la venta el **POKÉMON SHOCK TETRIS**, una nueva incorporación para la **Pokémon Mini**. Este juego se ha desarrollado para aprovechar al máximo la opción de vibración que tiene la benjamina de **Nintendo**. Eso sí, aún no hay fecha para su lanzamiento en otros países...

EEUU: Coincidiendo con la salida al mercado de los nuevos juegos y capítulos de la serie, los fans americanos de **POKÉMON** tienen un lugar más donde disfrutar las aventuras de sus personajes favoritos: en el periódico. A partir del 10 de septiembre se publicará una tira cómica de la serie, a escala nacional, de la mano de **Ashura Benimaru** y **Gerard Jones**.









POKEGUÍA de EPISODIOS

CAPÍTULO 111 ADELANTE, DRAGONITE

Pokémon protagonista: #149 Dragonite, #6 Charizard

En la gran final de la liga Naranja, empieza la lucha de **Ash** contra el **Dragonite** en el gimnasio. Nuestro amigo elige a **Charizard**, pero éste es derrotado rápidamente, al igual que **Squirtle** más tarde. Mientras, el **Team Rocket** aprovecha la confusión de la lucha **Pokémon** para intentar capturar al **Dragonite** con una red, pero de nuevo son burlados. Mientras, a **Ash** sólo le queda una opción para vencer a su oponente: **Pikachu** y el poderoso ataque Trueno...

#149

CAPÍTULO 112 VIVA LOS LAPRAS

Pokémon protagonista: #131 Lapras, #73 Tentacruel

Viajando a lomos de **Lapras**, tras el último torneo, nuestros amigos encuentran un banco de **Lapras**, entre los que se encuentra la madre del **Pokémon** de **Ash**. Pronto se dan cuenta de que a esta familia le asustan los humanos, ya que una banda de piratas los está atacando con **Tentacruel**. **Ash**, **Misty** y **Tracey** enseguida se ponen las pilas e intentan remediar la situación... Pero el asunto se les va un poco de las manos y deben concentrar todas sus fuerzas para llevar sus planes a buen puerto.



#131

CAPÍTULO 113 EL RODEO SUBTERRÁNEO

Pokémon protagonistas: #100 Voltorb, # 101 Electrode, #50 Diglett

Tras dejar a **Lapras** con su madre, el grupo decide volver a Pueblo Paleta. Al cruzar un puente que explota, nuestros amigos van a parar a una isla desierta, en la que encuentran un **Voltorb** y algunos **Electrode**, cuyas explosiones pueden causar muchos daños a **Ash**, **Misty** y el resto de compañeros. Por suerte, un entrenador de **Diglett** que vive en la isla les salva la vida y les muestra cómo sus **Pokémon** cavan túneles para contrarrestar las explosiones de los **Electrode** y los **Voltorb**.

#100

CAPÍTULO 114 METIDOS EN UNA CARPA

Pokémon protagonista: #89 Muk, #108 Lickitung

Finalmente, **Ash**, **Misty**, **Tracey** y sus **Pokémon** consiguen volver a Pueblo Paleta. La madre de **Ash** está muy orgullosa de que su hijo haya ganado tantos trofeos y medallas durante sus aventuras. Entonces, todos se dan cuenta de que el laboratorio del profesor **Oak** está cubierto por una carpa... ¡y es que el **Team Rocket** lo ha conquistado y ha robado todas las **Pokéball**! Además, consiguen capturar a nuestros amigos... hasta que una misteriosa figura encapuchada los libera a todos.

#89

CAPÍTULO 115 EL RESURGIR DE UNA RIVALIDAD

Pokémon protagonista: # 133 Eevee, # 25 Pikachu

El misterioso personaje de la capucha es ni más ni menos que **Gary**, el rival de **Ash**, y reta a éste a una lucha, ya que sabe que **Ash** ha sido el campeón de la liga. **Gary** vence fácilmente a **Pikachu** con su **Eevee** y decide irse de la ciudad para unirse a la Liga Johto. **Ash** quiere seguir los pasos de su rival y recibe una nueva **Pokédex** del profesor **Oak**. **Tracey** se queda... y **Brock** se une de nuevo al grupo.



#133



Pikadibujos del mes
Revista ¡Dibus! - NORMA Editorial
c/Fluvià, 89 - 08019 Barcelona

1 **Irene Rodríguez Sánchez**, Villamayor (Salamanca).

2 **Manel Hernández Megías**, Sabadell (Barcelona).

3 **Martín Fraco García**, Villamayor (Zaragoza).

4 **Carlos Rubio Galindo**, Valencia.

5 **Sara González Ortega**, El Álamo (Madrid).

6 **Pedro López David**, 9 años, Valencia.

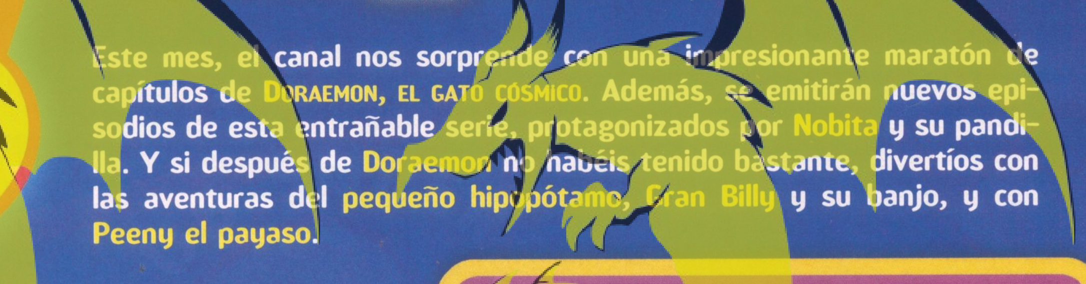
7 **Jokin Lamuedra Graña**, 8 años, Pasaia (Guipúzcoa).

8 **Roberto Moros Söderströmm**, 9 años, Campos (Mallorca).

9 **Javier García Calderón**, Elche (Alicante).


Los cómics de ¡DIBUS!
Wilfredo el Caballero
Y las cruzadas
Darío Adanti
¡AL GALOPE! ¡VAMOS A IBIZA, QUE LAS CRUZADAS NOS ESPERAN!
¡PERO SI LAS CRUZADAS NO SON EN IBIZA SINO EN ASIA...!
YA... PERO CADA UNO SE VA DE VACACIONES A DONDE MÁS LE APETECE...
Wilfredo el Caballero
Y el conejo asesino
Darío Adanti
DEBO IR CON MUCHO CUIDADO PORQUE DICEN QUE EN ESTE BOSQUE SE ESCONDE UN CONEJO ASESINO...
¿UN CONEJO ASESINO?
¡MAMITA QUERIDA QUÉ MIEDO TENGO!
MANLEY
www.manley.es
Las ceras de los artistas
MANLEY
24
MANLEY
15
MANLEY
48
MANLEY
CERAS Acuarelables
24

CLUB SUPER 3 digital



Este mes, el canal nos sorprende con una impresionante maratón de capítulos de DORAEMON, EL GATO CÓSMICO. Además, se emitirán nuevos episodios de esta entrañable serie, protagonizados por Nobita y su pandilla. Y si después de Doraemon no habéis tenido bastante, divertíos con las aventuras del pequeño hipopótamo, Gran Billy y su banjo, y con Peeny el payaso.

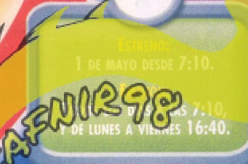
MARATÓN DORAEMON

La acción comienza en el año 2112, en una fábrica de robots. ¿Sabíais que cuando **Doraemon** salió de la fábrica era de color naranja y que, además, tenía orejas? Pero el gato cósmico tuvo mala suerte porque un ratón echó a perder su buen par de órganos auditivos (por eso ahora tiene tanto miedo a los roedores...). El nieto de **Nobita Nobi** compra al pobre **Doraemon** a un precio muy bajo y lo envía al pasado para hacer entrar en razón a su abuelo, que en la época actual tan sólo tiene diez años.

ESTRENO:
1 DE MAYO DESDE 8:55 HASTA 13:35.
EMISIÓN:
TODOS LOS DÍAS A LAS 8:55, 13:10 Y 17:30.

el pequeño hipopótamo

El protagonista de esta historia es el benjamín de seis hermanos en una familia de hipopótamos. Tiene seis años y es muy curioso e inteligente. Pero sus padres y su hermana mayor le protegen, incluso demasiado, porque al pequeño le aterroriza el agua. En el poblado de nuestro protagonista hay trenes, escuelas... y muchos juegos. Como sus hermanos **Tim** y **Tam** no le dejan jugar con ellos, el pequeño hipopótamo recurre a su hermana **Tessie** y a su abuelo, siempre dispuestos a buscar tesoros ocultos en la jungla y deseosos de vivir nuevas aventuras.

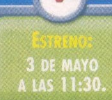


ESTRENO:
1 DE MAYO DESDE 7:10.
[illegible] LAS 7:10,
Y DE LUNES A VIERNES 16:40.



PEENY EL PAYASO

Si te gusta el circo, lo pasarás en grande con esta película acompañando a **Billy**, uno de los nietos de **Gran Billy**, que sueña con ser trapecista. Su ídolo es el payaso **Peeny**, un elefante que actúa en el circo subido al trapecio, realizando acrobacias increíbles. Cuando **Billy** convence a su familia para que lo acompañen a ver la actuación de **Peeny**, el elefante se cae del trapecio. **Billy** no lo duda un instante y hace un trato con el malherido trapecista: cambiarán sus papeles por un tiempo. **Peeny** vivirá con la agradable familia de chivos y **Billy** actuará en el circo. Pero... ¿saldrá todo como ellos esperan?



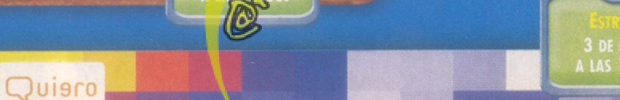
ESTRENO:
3 DE MAYO
A LAS 11:30.

GRAN BILLY TOCA EL BANJO

En la cima de un monte vive **Gran Billy**, un viejo chivo que disfruta de una vida retirada. Una noche recibe la visita de un conjunto musical formado por topos que le piden que actúe junto a ellos como "Éxito Billy", su nombre artístico. Los nietos de **Gran Billy** se sorprenden muy agradablemente al descubrir el interesante pasado de su abuelo y le piden que les cuente su historia. El relato del anciano les traslada nada más y nada menos que a la época en la que llegó al pueblo y empezó a tocar los primeros acordes con su banjo.

ESTRENO:
19 DE [illegible]
A LAS [illegible]30.

Club Super 3 está producido por **Media Park** y se emite en **Vía Digital**, **Quiero** y los principales cableoperadores.





CONVIÉRTETE EN UN AUTÉNTICO ARTISTA CON...
Dibújalo
¡El libro imprescindible para convertirte en un dibujante de primera! Trucos, chistes, cómics... y un montón de sorpresas es lo que encontrarás en Dibújalo. ¿Que todavía no lo tienes? ¡Imperdonable!
¡MISTER X LO DESCUBRIÓ!
NORMA Editorial
Los libros de ¡Dibus!
Dibújalo
¡SOY MISTER X Y TE INVITO A DESCUBRIR CONMIGO TODOS LOS SECRETOS DEL CÓMIC Y EL DIBUJO!
por ATHOS y ENRIQUECARLOS
CON ESTE LIBRO ES IMPOSIBLE DORMIRSE.
ZZZ
La anatomía, la perspectiva o los fanzines ya no serán ningún misterio después de leer DIBÚJALO.
Descubre los secretos del cómic y el dibujo con Mister X, el mejor detective de todos los tiempos. Acompáñale en sus singulares casos y, además, sigue todos los consejos de dibujo que te dan Athos y EnriqueCarlos, los autores de DIBÚJALO.
Bárbara, Torcuato, Cacho y el Comisario Antúnez ayudan a Mister X a ejemplificar los consejos mediante divertidísimas situaciones. Disfraces, coloreables, atardeceres llenos de colorido... ¡No te pierdas ni una línea ni tampoco un solo dibujo!
¡Y LOS CÓMICS!
Las aventuras de nuestro detective amenizan este apasionante libro y es que todas las lecciones incluyen un caso distinto. ¡Con este libro conocerás el primer caso que resolvió Mister X, y podrás ayudarle a resolver misterios! Recuerda, sólo para dibumaniacos...
Pasa el rato con Torcuato
EL ENIGMA
¡LA SOPA BOBA!
¡PSST! EL CHIVATAZO
3 Posiciones de la luz
LUZ DESDE ARRIBA
LUZ DESDE ABAJO
LUZ DE FRENTE
LUZ LATERAL
FLASH
EL JUEGO
¡¡TÍO PADRE!!
Dibújalo
ZZZ

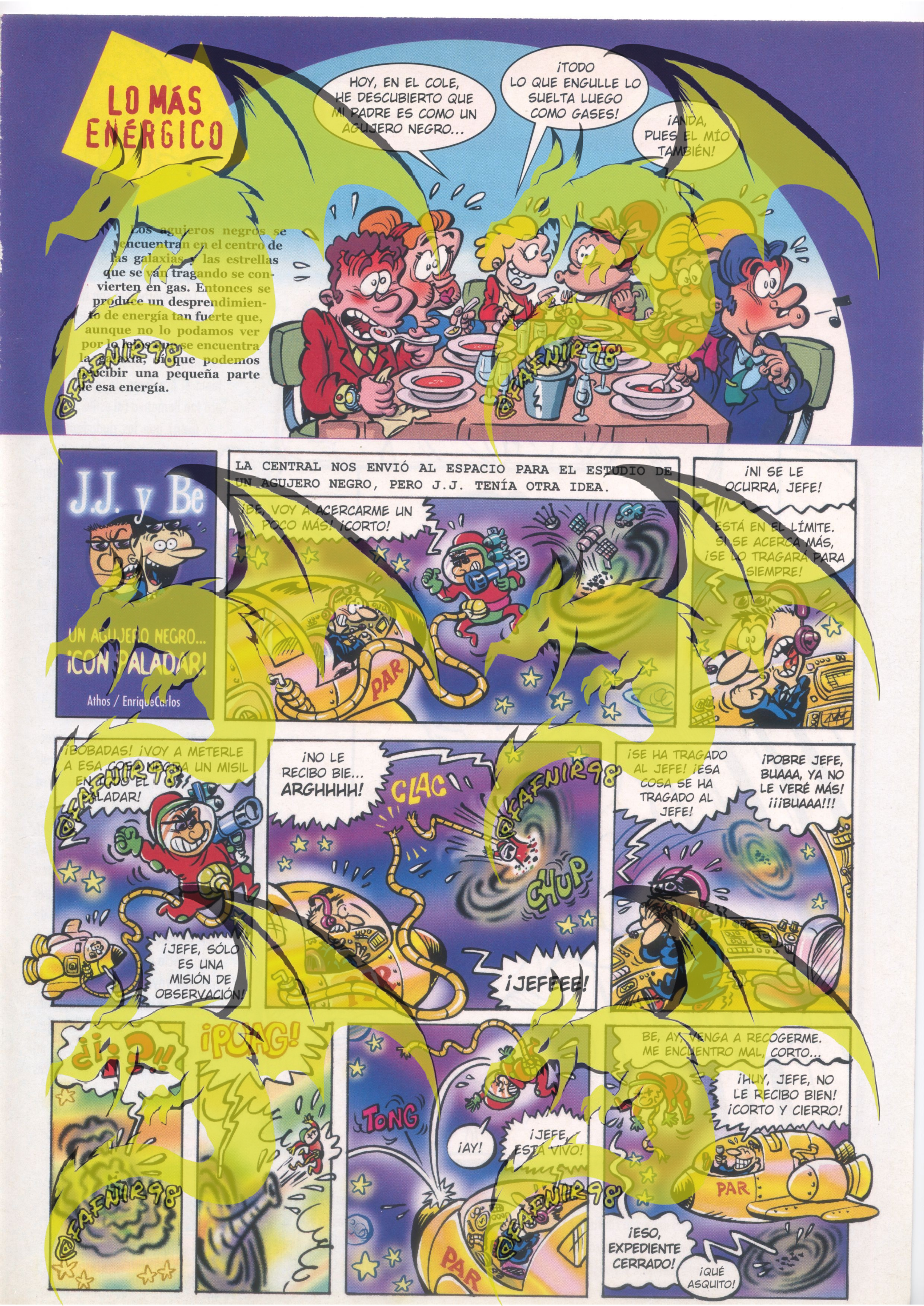


Dibu Concurso
Doraemon y el secreto del laberinto
Doraemon y sus amigos se embarcan en una nueva aventura que les llevará al Hotel de Hojalata, un lugar ideal para pasar las vacaciones... Sólo tienen una prohibición: no pueden bajar al sótano. Durante su feliz estancia, Doraemon es raptado. ¿Lograrán salvarle Nobita, Gian, Suneo y Shizuka? ¡Descúbrelo en esta nueva película del gato cósmico y su pandilla!
SORTEAMOS
CINTAS DE DORAEMON
Y EL SECRETO DEL LABERINTO
DIBÚJANOS A DORAEMON Y A NOBITA EN EL HOTEL DE HOJALATA
Y PARTICIPARÁS EN ESTE FANTÁSTICO SORTEO
Doraemon
Y El Secreto Del Laberinto
LUK INTERNACIONAL
@FAFNIR98
DIBUCONCURSO DORAEMON Y EL SECRETO DEL LABERINTO
Dibújanos a Doraemon y a Nobita en el Hotel de Hojalata.
Envíanos tu dibujo junto a una fotocopia de este cupón con tus datos a:
DIBUCONCURSO DORAEMON Y EL SECRETO DEL LABERINTO
Revista ¡Dibus!
C/Fluvià, 89
08019 Barcelona
¡Tienes hasta el 31 de mayo!
Nombre:
Edad:
Apellidos:
Teléfono:
E-mail:
Calle:
Número:
Piso:
Puerta:
Población:
Código Postal:
Provincia:


Los cómics de ¡DIBUS!
El Pequeño Spirou
Guión: Janry Dibujo: Tome
TIP TIP TIP
DUCHAS DE CHICAS
Y CONCEDO ESTE DIPLOMA DE BUENA CONDUCTA AL JOVEN SPIROU QUE...
¡NO! ¡NO! ¡NOOO!
¿OTRA VEZ LA MISMA PESADILLA, HIJO?
SÍ, MAMÁ. ¡SNIF!
TOME & JANRY
ASS. GAZZO.
51
64 dibus


Dibu Concurso
Walt Disney Pictures presenta
El Jorobado de Notre Dame 2
El malvado hechicero Sarousch quiere robar la famosa campana de la catedral de Notre Dame, La Fidele, y ha convencido, mediante sus malas artes, a la nueva amiga del campanero Quasimodo, Madellaine, para que sea su cómplice. Por suerte, Quasimodo cuenta con la ayuda de Esmeralda y su hijo. ¿Podrán impedir el robo? ¿Recuperarán La Fidele?
Sorteamos vídeos de
El Jorobado de Notre Dame 2
Walt Disney Pictures presenta
El Jorobado de Notre Dame 2
El secreto de la campana
YA EN VÍDEO Y DVD
DIBUJA A QUASIMODO
Y PARTICIPARÁS EN ESTE SORTEO
© Disney Enterprises, Inc.
DIBUCONCURSO EL JOROBADO DE NOTRE DAME 2
Dibuja a Quasimodo.
Envíanos tu dibujo junto a una fotocopia de este cupón con tus datos a:
DIBUCONCURSO
EL JOROBADO
DE NOTRE DAME 2
Revista ¡Dibus!
C/Fluvià, 89
08019 Barcelona
¡Tienes hasta el 31 de mayo!
Nombre: .... Edad: ....
Apellidos: ....
Teléfono: .... E-mail: ....
Calle: .... Número: .... Piso: .... Puerta: ....
Población: .... Código Postal: .... Provincia: ....

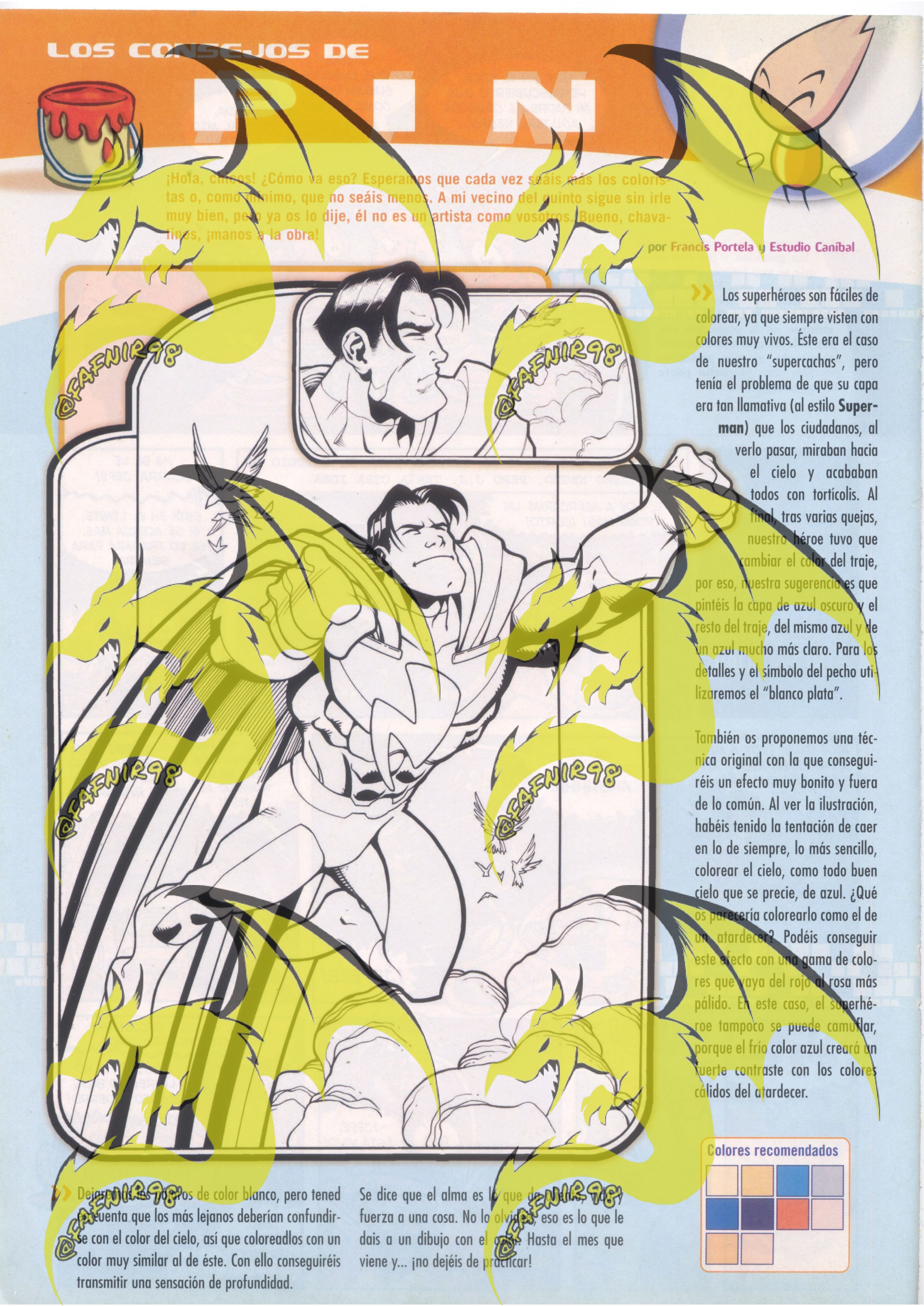

MUNDO CURIOSO
Expediente 13:
AGUJEROS NEGROS
Guion: Athos Dibujo: EnriqueCarlos
Color: Apisonadora
¡OFICIAL BE, LE RUEGO MÁXIMA DISCRECIÓN! ¡NOS HAN ENCOMENDADO LA DESTRUCCIÓN DE UN PELIGROSÍSIMO AGUJERO NEGRO!
CAFETERÍA DE LA P. A. R.
¡PARA AGUJEROS, LOS DE MIS BOLSILLOS! VA A TENER QUE PAGARME EL DESAYUNO.
DATOS DE PARTIDA
Los agujeros negros son los cuerpos más extraños del universo. A pesar de ser enormes y muy densos, nadie los puede ver porque son... ¡invisibles! Están formados por restos de estrellas en explosión que liberan gran cantidad de energía (supernovas). Los agujeros negros atraen cualquier materia o energía de su alrededor y su campo gravitatorio es tan fuerte que para escapar de ellos se necesitaría una velocidad superior a la de la luz.
JEFE, USTED PODRÍA SER UN AGUJERO NEGRO...
ES GORDO, VA DE NEGRO Y... ¡LA EUSTAQUIA SE SIENTE ATRAÍDA POR USTED!
NOS VEMOS, BOMBÓN.
DIRECCIÓN
CUADERNO DE CAMPO
NOTAS: Imagínate que las personas estuviéramos unidas por unos resistentes hilos invisibles, y que cada uno tiráramos de ellos para atraer al resto de la gente. ¿Verdad que el ser humano más fuerte atraería al resto? Los hilos representan la fuerza de la gravedad, y en el caso de los agujeros negros, ésta es tan poderosa que todo lo que se le acerca cae en su poder. Es como si una pelota hiciera un hoyo en una tela; provocaría una pendiente que haría que el resto de las pelotas que hubiera sobre la tela rodaran hacia el hoyo. Sencillo, ¿no?
JEFE, ¿SABE QUE LOS OBJETOS MÁS GORDOS CAEN ANTES EN LOS AGUJEROS NEGROS?
A. Una estrella curva el espacio a causa de su peso.
B. El resto de las estrellas y planetas caen hacia el agujero negro.
¡SÍ, ME ENTERÉ ESTA MAÑANA!
TAP-TAP
Los cohetes que veis despegar en la tele necesitan una velocidad de 4.620 km/h para vencer la atracción del campo gravitatorio terrestre. Bien, eso no es nada comparado con la velocidad que se necesita para escapar de la atracción de un agujero negro. Tendríamos que ir a más de 299.792km/h (la velocidad de la luz), lo cual es imposible. Por eso se les llama agujeros negros, porque ni la luz escapa de ellos.
¡¡FELIPE!!
OYE, ¿TRATAS DE SUPERAR LA VELOCIDAD DE LA LUZ?
¡NO, ES QUE MI PADRE HA DESCUBIERTO QUIÉN LE LLENÓ LAS ZAPATILLAS DE MERMELADA!
LA MÁS RÁPIDA
@FAFNIR98


LO MÁS ENÉRGICO
HOY, EN EL COLE, HE DESCUBIERTO QUE MI PADRE ES COMO UN AGUJERO NEGRO...
¡TODO LO QUE ENGULLE LO SUELTA LUEGO COMO GASES!
¡ANDA, PUES EL MÍO TAMBIÉN!
Los agujeros negros se encuentran en el centro de las galaxias y las estrellas que se van tragando se convierten en gas. Entonces se produce un desprendimiento de energía tan fuerte que, aunque no lo podamos ver por lo lejos que se encuentra la galaxia, sí que podemos percibir una pequeña parte de esa energía.
J.J. y Be
UN AGUJERO NEGRO... ¡CON PALADAR!
Athos / EnriqueCarlos
LA CENTRAL NOS ENVIÓ AL ESPACIO PARA EL ESTUDIO DE UN AGUJERO NEGRO, PERO J.J. TENÍA OTRA IDEA.
¡BE, VOY A ACERCARME UN POCO MÁS! ¡CORTO!
PAR
¡NI SE LE OCURRA, JEFE!
ESTÁ EN EL LÍMITE. SI SE ACERCA MÁS, ¡SE LO TRAGARÁ PARA SIEMPRE!
¡BOBADAS! ¡VOY A METERLE A ESA COSA NEGRA UN MISIL EN TODO EL PALADAR!
¡JEFE, SÓLO ES UNA MISIÓN DE OBSERVACIÓN!
¡NO LE RECIBO BIE... ARGHHHH!
CLAC
CHUP
¡JEFEEE!
¡SE HA TRAGADO AL JEFE! ¡ESA COSA SE HA TRAGADO AL JEFE!
¡POBRE JEFE, BUAAA, YA NO LE VERÉ MÁS! ¡¡¡BUAAA!!!
¿¡¡?!!
¡PUAG!
TONG
¡AY!
¡JEFE, ESTÁ VIVO!
PAR
BE, AY, VENGA A RECOGERME. ME ENCUENTRO MAL. CORTO...
¡HUY, JEFE, NO LE RECIBO BIEN! ¡CORTO Y CIERRO!
PAR
¡ESO, EXPEDIENTE CERRADO!
¡QUÉ ASQUITO!

LOS CONSEJOS DE PIN

¡Hola, chicos! ¿Cómo va eso? Esperamos que cada vez seáis más los coloristas o, como mínimo, que no seáis menos. A mi vecino del quinto sigue sin irle muy bien, pero ya os lo dije, él no es un artista como vosotros. Bueno, chavalines, ¡manos a la obra!

por Francis Portela y Estudio Caníbal



Los superhéroes son fáciles de colorear, ya que siempre visten con colores muy vivos. Éste era el caso de nuestro "supercachas", pero tenía el problema de que su capa era tan llamativa (al estilo **Superman**) que los ciudadanos, al verlo pasar, miraban hacia el cielo y acababan todos con tortícolis. Al final, tras varias quejas, nuestro héroe tuvo que cambiar el color del traje, por eso, nuestra sugerencia es que pintéis la capa de azul oscuro y el resto del traje, del mismo azul y de un azul mucho más claro. Para los detalles y el símbolo del pecho utilizaremos el "blanco plata".

También os proponemos una técnica original con la que conseguiréis un efecto muy bonito y fuera de lo común. Al ver la ilustración, habéis tenido la tentación de caer en lo de siempre, lo más sencillo, colorear el cielo, como todo buen cielo que se precie, de azul. ¿Qué os parecería colorearlo como el de un atardecer? Podéis conseguir este efecto con una gama de colores que vaya del rojo al rosa más pálido. En este caso, el superhéroe tampoco se puede camuflar, porque el frío color azul creará un fuerte contraste con los colores cálidos del atardecer.

Colores recomendados

Dejaremos los pájaros de color blanco, pero tened en cuenta que los más lejanos deberían confundirse con el color del cielo, así que coloreadlos con un color muy similar al de éste. Con ello conseguiréis transmitir una sensación de profundidad.

Se dice que el alma es lo que da aliento, vida y fuerza a una cosa. No lo olvidéis, eso es lo que le dais a un dibujo con el alma. Hasta el mes que viene y... ¡no dejéis de practicar!



Saló
Internacional
del Còmic
de Barcelona
Estació de França
Del 9 al 12 de maig de 2002
REGAL D'UN CÒMIC AMB L'ENTRADA
Il·lustració: Jaime Martín
Organitza:
FICOMIC
www.ficomic.com
Venda anticipada d'entrades:
Amb el suport de:
Generalitat de Catalunya
Departament de Cultura
Direcció General de Promoció Cultural
Ajuntament de Barcelona
Institut de cultura.
MINISTERIO DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE
Col·laboren:
AVUI
COMRàdio
3XL
¡TE ESPERAMOS EN EL SALÓN DEL CÓMIC DE BARCELONA!
y Ficomic te invitan a venir al Salón del cómic de Barcelona. Compra tu
rada y recibe otra gratis al presentar este cupón. ¡No te lo puedes perder, dibufan!
OFERTA NO ACUMULABLE CON OTRAS PROMOCIONES.
2X1
20è Saló Internacional del Còmic de Barcelona
RADA, TE REGALAMOS OTRA.
en la ventanilla de tickets del Saló de la Estació de França.
Invitación válida para los días 9, 10, 11 y 12 de mayo.
No se admitirán fotocopias. Únicamente recortes originales.
¡Dibus!
FICOMIC
@FAFNIR98



www.foxkids.es

FOX KIDS

territorio

MEDABOTS

Robots hechos a medida

¿Quién no ha soñado con poseer una mascota robot? ¿Quién no ha soñado con añadirle más y más accesorios, hasta hacerla prácticamente indestructible? ¡Pues en eso consisten los Medabots!

Los **Medabots** son unas mascotas robot dotadas de una poderosísima inteligencia artificial y que poseen una gran variedad de accesorios y armas muy potentes y sofisticadas. Esta serie de dibujos animados está ambientada en el futuro, concretamente en el año 2122.

Ikki, el protagonista de la serie, es todo un experto en **Medabots** y quiere participar en el Torneo Mundial de Combates, pero... ¡no tiene **Medabot**! Hay cinco tipos de robot básico y sesenta accesorios diferentes para empezar... La fuerza y la habilidad del **Medabot** dependen exclusivamente de la combinación de sus componentes. Únete a **Ikki**, **Erika**, **Koji**, **Samantha**, **Spike**, **Sloan**... y sus **Medabots**: **Metabee**, **Brass**, **Sumilidon**, **Peppercat**, **Cyandog**... ¡Y vive sus emociones!

Estreno: 13 de mayo a las 14:15. **Emisión:** de lunes a viernes a las 14:15 y a las 20:00.

Los días 25 y 26 de mayo a las 10:15 tienes una cita ineludible con el...

ESPECIAL POKÉMON 4

Ash, **Brock** y **Misty** siguen su viaje hacia la Liga Johto, y por el camino se encuentran con aventuras, problemas, combates que les permitirán ganar medallas... Conoce nuevos **Pokémon**... ¡muchos nuevos **Pokémon**! Por cierto, si eres un buen seguidor de la serie, ya sabrás cúales son, ¿verdad?

Hitmontop #237

Emisión: 24 y 26 de mayo a las 10:15.

Pues te proponemos el siguiente juego:
Descubre cuatro de los nuevos **Pokémon** entre los nombres que aparecen a continuación. Cada acierto vale por una medalla, y si las consigues todas... ¡Te convertirás en un auténtico campeón!

EPINURCIO	CRASHBANG	MILTANK	RILOTEEN
BABOON	SUDOWOODO	AUSTRALOPITECO	MEGATON
BLUEFENIX	STRACKEROBON	YEMAON	HITMONTOP
UMBREON	VENECIX	LING LANG	ARISTOTELES

¿Ya sabes cúales son los cuatro? Pues, por si quieres asegurarte... te damos las respuestas: Miltank, Sudowoodo, Hitmontop y Umbreon.



FOX KIDS™

Totally Spies!

3

2

1...

Especial Totally Spies!

Día de la Madre

Llévala contigo a un viaje por los ambientes más lujosos, hazle sentir la acción más desenfrenada, dile que te acompañe a los escenarios y ciudades de moda, consigue que se emocione con las aventuras más intrigantes... Porque todo esto y mucho más podrás encontrarlo en el **Especial Totally Spies!, Día de la Madre**.

Emisión: sábado 4 y domingo 5 de mayo a las 9:00.

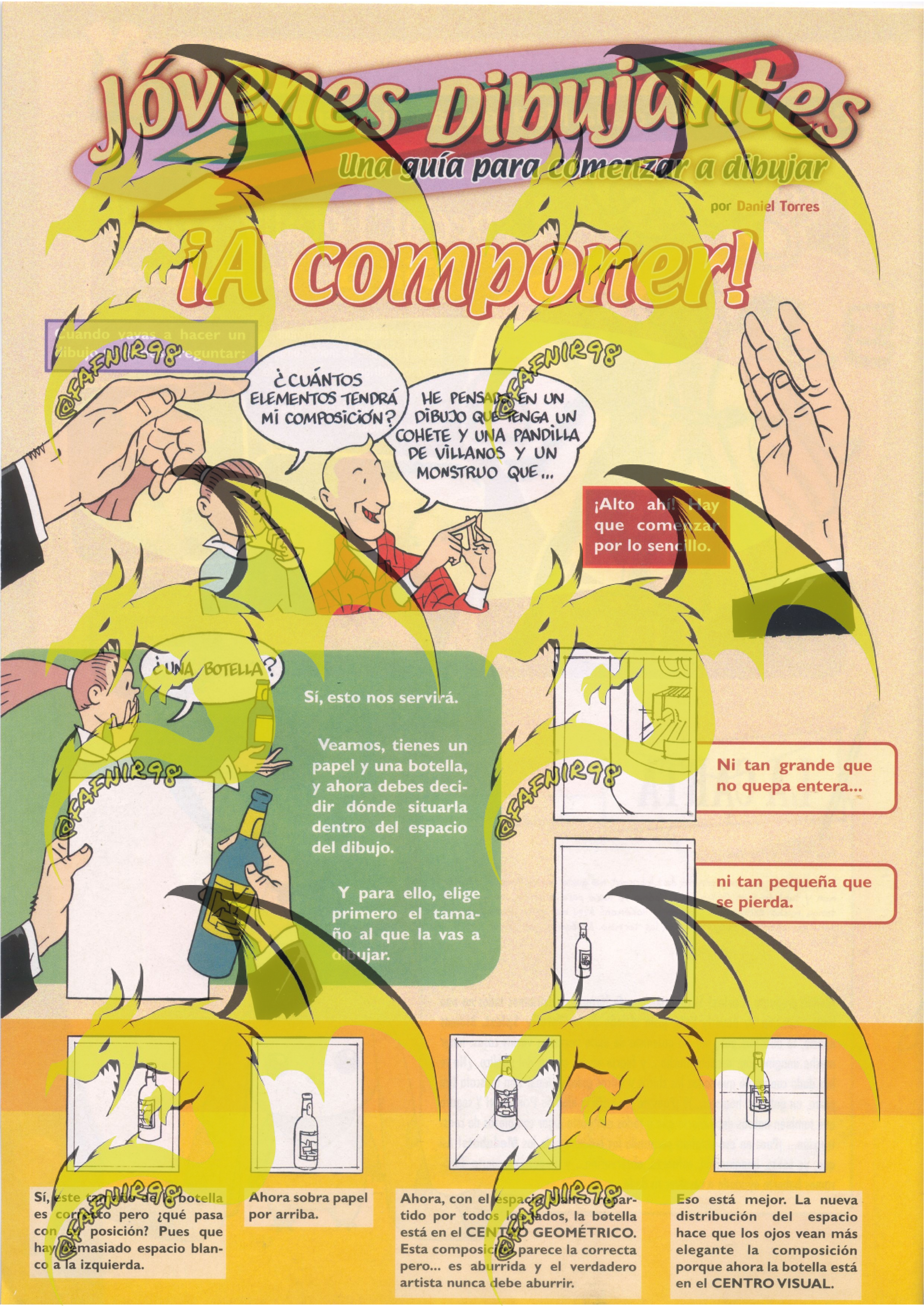
LA CARTA

Hola ¡Dibus! y Fox Kids,

Soy Carles y vivo en Cornellá de Llobregat, me gusta mucho Digimon y Pokémon y también Son Gokuh. Oye, ¿cómo se hace para inventar una serie que tenga mucho éxito como Digimon y Pokémon? A mí me gusta escribir series, pero me salen muy largas y nunca las termino. Ayudadme, por favor.
Adiós y gracias,

Carles

¡Buena pregunta, **Carles**! Si conociéramos la fórmula... viviríamos todos en una lujosa mansión de Beverly Hills, justo al lado de las **Totally Spies!**. Bromas aparte, te diré que para ser un guionista de éxito necesitas varias cosas: tener mucha imaginación, escribir mucho... y fijarte en los gustos del público. ¿No te has dado cuenta de que todos los chicos y chicas quieren tener una mascota (un perro, un gato, un hámster...)? ¡Pues de ahí nace la idea de **POKÉMON**! Y seguro que también habrás descubierto que a todos nos gusta jugar con piezas de construcción... ¡Pues en eso estaban pensando los creadores de los **Medabots**! Así que, ya sabes, imaginación, esfuerzo, observación... y un poco de suerte. Esperamos haberte ayudado a resolver tu duda.



Jóvenes Dibujantes
Una guía para comenzar a dibujar
por Daniel Torres
¡A componer!
Cuando vayas a hacer un dibujo, ... preguntar:
¿CUÁNTOS ELEMENTOS TENDRÁ MI COMPOSICIÓN?
HE PENSADO EN UN DIBUJO QUE TENGA UN COHETE Y UNA PANDILLA DE VILLANOS Y UN MONSTRUO QUE...
¡Alto ahí! Hay que comenzar por lo sencillo.
¿UNA BOTELLA?
Sí, esto nos servirá.
Veamos, tienes un papel y una botella, y ahora debes decidir dónde situarla dentro del espacio del dibujo.
Y para ello, elige primero el tamaño al que la vas a dibujar.
Ni tan grande que no quepa entera...
ni tan pequeña que se pierda.
Sí, este ... botella es correcto pero ¿qué pasa con ... posición? Pues que hay demasiado espacio blanco a la izquierda.
Ahora sobra papel por arriba.
Ahora, con el espacio blanco repartido por todos los lados, la botella está en el CENTRO GEOMÉTRICO. Esta composición parece la correcta pero... es aburrida y el verdadero artista nunca debe aburrir.
Eso está mejor. La nueva distribución del espacio hace que los ojos vean más elegante la composición porque ahora la botella está en el CENTRO VISUAL.


Como en toda composición la figura y el espacio blanco tienen una importancia similar, podemos decir que el blanco forma parte de la composición.
Prosigamos, esta vez con un modelo más complicado.
PAPÁ, QUIETO AHÍ QUE TE VOY A HACER UN RETRATO.
<<
Mira, si colocas la figura en el centro geométrico, arriba dejas un espacio que llama la atención pero en el que no ocurre nada.
<<
Así está mejor, has desplazado la figura del centro y queda compensada a la derecha con el blanco.
Con un perfil, pasa lo mismo.
<<
Si la figura está centrada parece que vaya a pasar algo a su espalda.
hay que dejar blanco delante para que los ojos de la figura tengan espacio para mirar. ¡Es una cuestión de EQUILIBRIO!
@FAFNIR98



DIGIMUNDO

por Animon y Letsumon

DIGIMON 3 Digital Monsters

AMIGOS, CARTAS Y MUCHO MÁS...

La tercera temporada de DIGIMON no ha podido empezar mejor: Takato, el protagonista, ha descubierto que los Digimon no son un mero juego de cartas gracias a su nuevo amigo, Guilmon.

¿Y qué es una nueva aventura sin unos buenos compañeros? ¡Nada! **Takato** ha conocido a sus nuevos amigos, **Rika** con su **Renamon** y **Henry** con **Terriermon**. Tras algunas diferencias al principio, y después de hacer luchar a sus **Digimon**, se unen ante un enemigo común, un virus que amenaza a sus nuevos amigos. El protagonista indiscutible de estos primeros episodios es **Takato**, que aprende muchas cosas sobre los **Digimon**, ahora que sabe que son reales, aunque recibe gran ayuda de **Rika** y **Henry**, que están bastante más al día que él. Y la cosa se pone muy emocionante... Os contamos más el próximo mes.

DIGIMON FRONTIER

Éste es el título definitivo de la cuarta temporada de **DIGIMON** (no "Scanners", el título provisional), que ya se anuncia en Japón. Todavía no ha empezado a emitirse, pero al menos ya se conoce el nombre de los protagonistas y algo de su personalidad. **Takuya**, el personaje principal, es miembro del club de fútbol, le encantan los deportes, pero tiene un problema: suele actuar antes de pensar. No es como **Koji**, un chico solitario que no tiene muchos amigos porque, debido al trabajo de su padre, ha tenido que cambiar continuamente de escuela. **Junpei** no es muy buen estudiante, pero además de adivinar el futuro con las cartas, es toda una enciclopedia andante sobre ellas. **Izumi** es alegre y desenfadada, y parece muy independiente. El último miembro del grupo, **Tomoki**, es el más joven y tímido, y un auténtico as de los ordenadores. Pronto habrá más noticias sobre esta novísima serie.

DIGI news

ESPAÑA: ¡**Bandai** nos trae las nuevas figuras transformables de **DIGIMON 3**! Ya puedes digievolucionar a **Terriermon** en **MegaGargomon**, a **WarGreymon** y **MetalGarurumon** en **Omnimon** y a **Guilmon** en **Gallantmon**. ¿Te los vas a perder?

EE.UU.: Los fans estadounidenses de **DIGIMON** ya han podido disfrutar del último episodio de esta saga, el 41, que se ha titulado ***Back to the real world*** ("Vuelta al mundo real"). Ahora sólo les queda tener paciencia hasta que llegue a sus pantallas la cuarta temporada, o quizá la película.

JAPÓN: El pasado mes de marzo se puso a la venta un nuevo juego de cartas de **DIGIMON**, **DIGITAL MONSTERS**, **EL CABALLERO DE ALAS ROJAS**. Se vende en packs de cuatro cartas, y parece que han sido todo un éxito. Además, para que los fans completen sus compras, se han puesto a la venta ... con la música de **DIGIMON**, uno titulado **ARIGATO DIGIMON TAMERS** ("Gracias, Digimon Tamers") y otro que recoge las mejores ... de la serie.

*agradecemos la colaboración de ARAIT MULTIMEDIA.

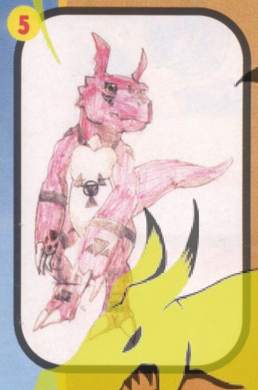
















1 **Virginia Garcés Villarrubia**, Rincón de la Victoria (Málaga).

2 **Álvaro Peñalver Lorente**, Guadalupe (Murcia).

3 **Adrián Rambal Méndez**, Sant Pere de Ribes (Barcelona).

4 **Irene Morera Costa**, San Vicente de Alcántara (Badajoz).

5 **Daniel de Pablo Mañosa**, Barcelona.

6 **José Luis Almazán Medina**, Palma de Mallorca (Baleares).

7 **Joan Morata Royes**, 7 años, Badalona.

Los capítulos

85 LA TORMENTA DEL AMOR, SILPHYMON

Kari y **Yolei** se separan del grupo mientras buscan el Tail Ring para que **Gatomon** pueda convertirse en un **Digimon** más poderoso. **Kari** oye a **Ken** gritar porque está viendo el Océano Oscuro... y cae con los demás en la dimensión oscura. Mientras se encuentran en la costa del océano, la malvada **Arukenimon** crea a **Blossomon** para atacarlos... ¿Podrá evolucionar **Gatomon** a **Silphymon** y salvarles?

86 LAS MISTERIOSAS RUINAS DE LA PIEDRA SAGRADA

Arukenimon y **Mummymon** emprenden la búsqueda de la piedra del Destino y, cuando la encuentran, crean a **Knightmon** para destruirla. Los niños elegidos acuden para detenerlo, pero **Knightmon** rompe uno de los sellos, y eso causa un gran dolor a **BlackWarGreymon**, que se enfrenta a él y le vence. A pesar de que los niños piensen que **BlackWarGreymon** está de su lado, éste destruye la piedra, lo que, según la profecía, conllevará una gran catástrofe en todo el Digimundo.

87 HOY YOLEI VISITA KIOTO

Yolei viaja a Kioto en una excursión escolar y ve en el cielo como **BlackWarGreymon** destruye la piedra del Destino, hecho que causa la aparición de un bucle interdimensional. De él sale **Apemon**, al que graban durante el rodaje de una película. Menos mal que **Stingmon** logra salvar a **Yolei** y consigue que **Apemon** vuelva al Digimundo. Más tarde también el malvado **Musyamon** consigue llegar al mundo real, así que los niños elegidos necesitarán la ayuda de Poromon si quieren capturarlo.

88 PROTEGED LOS PUNTOS SAGRADOS

BlackWarGreymon sigue buscando las piedras del Destino para destruirlas, por eso los niños elegidos piensan en un plan para detenerle. Pero tienen un problema, pues descubren que **BlackWarGreymon** tiene corazón y ellos no quieren destruir un **Digimon** con sentimientos. Al llegar al lado de otra piedra del Destino, **Angemon** digievoluciona en **MagnaAngemon**. ¿Conseguirán detener a su enemigo y evitar que se destruya una nueva piedra?

*agradecemos la colaboración de **Fox Kids**.



Athos y EnriqueCarlos

Especial Día del Libro

Si no sabes qué hacer esta semana... ¡lee un libro dibucolega! Este número, con motivo del día del libro, dedicamos el Dibuescaparate a las letras y el papel. ¡Atrévete a leerlos todos!

EL ILUSTRE TORNASOL



Es todo un genio incomprendido, pero les ha salvado la vida más de una vez a nuestros amigos **Tintín** y el **capitán Haddock**... Es nada menos que **Silvestre Tornasol**, el sabio despistado que ha inventado ingenios tan modernos como el submarino, el cohete lunar o la máquina de cepillar ropa... ¡Descubre todos sus secretos en este libro!

AUTOR: Albert Agoud **EDITA:** NORMA Editorial

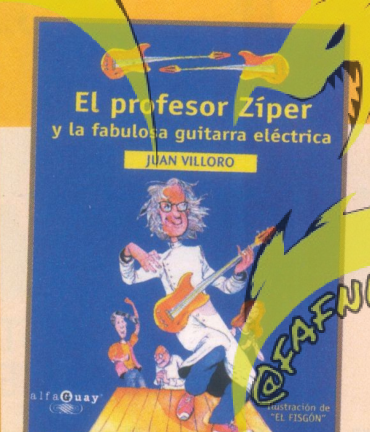
EL RETORNO DE LOS DRAGONES



La malvada **Reina de la Oscuridad** ha vuelto al legendario mundo de Krynn. Ahora, un grupo de héroes formado por bárbaros, elfos, enanos y guerreros debe reunirse para derrotar las fuerzas del mal. ¡Deja que la magia invada tu vida desde el mundo de la **Dragonlance**!

AUTORES: Margaret Weis y Tracy Hickman
EDITA: Timun Mas

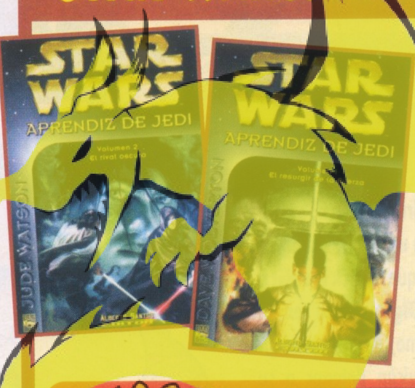
EL PROFESOR ZÍPER Y LA FABULOSA GUITARRA ELÉCTRICA



¿Te gustaría ser todo un hacha de la música rock? ¿Quieres saborear las mieles del éxito? Los protagonistas de esta novela sabrán lo que es la fama en el mundo de la música gracias al último invento del profesor **Zíper**, aunque eso sí, tendrán que evitar que el malvado **Cremallerus** se haga con él.

AUTOR: Juan Villorro
EDITA: Alfaguay

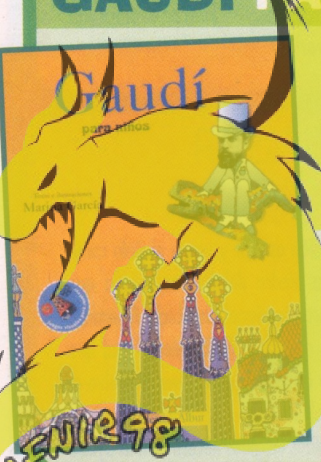
STAR WARS: APRENDIZ DE JEDI



El joven **Obi-Wan Kenobi** es sólo un joven *padawan* bajo la tutela de **Qui-Gon Jinn**, pero está destinado a convertirse en uno de los jedi más famosos de la historia. Sigue las aventuras de este joven caballero que deberá enfrentarse a Hutts, piratas espaciales y toda clase de peligros para lograr su destino.

AUTOR: David Wolverton y Jude Watson
EDITA: Alberto Santos, Editor

GAUDÍ PARA NIÑOS



¡Este año se celebra el año de **Gaudí**, el arquitecto más importante de la historia de nuestro país! Descubre todos los secretos de este genio de la piedra y la porcelana, y visita una Barcelona poblada de caballeros medievales, dragones y dinosaurios.

AUTOR: Marina García
EDITA: Celeste-Albur

EL CATÁLOGO PARA HADAS



Este libro te ofrece la oportunidad de convertirte en el protagonista de tu propio cuento de hadas y, además, te enseña a hacer desde disfraces hasta comida para hadas... Curioso, ¿no?

AUTOR: Sally Gardner
EDITA: Ediciones Serres

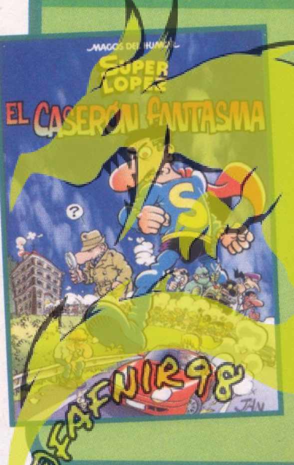
STAR WARS CÓMICS

Desde los años de la vieja República hasta la época del Imperio Galáctico, los cómics de **STAR WARS** nos ofrecen aventuras inéditas de **Anakin Skywalker**, **Mace Windu** y muchos más jedi. Y no te pierdas al sensacional dibujante español **Ramón Bachs**, que ha entrado pisando fuerte en el Universo de **STAR WARS**.

EDITA: Planeta-DeAgostini Cómics



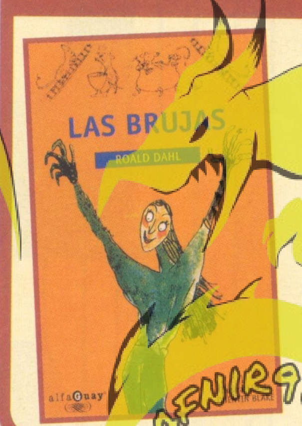
SUPERLÓPEZ: EL CASERÓN FANTASMA



Superlópez, el genuino superhéroe español, descubrirá que no todas las injusticias se pueden solucionar a base de mamporros... En este nuevo álbum, sus verdaderos enemigos serán el racismo y la xenofobia, pero seguro que con sus amigos **Luisa** y **Jaime** podrá hacer del mundo un sitio mejor.

AUTOR: Jan
EDITA: Ediciones B

LAS BRUJAS



Tienen uñas como garras de gato, son calvas y peligrosas... pero ten cuidado, porque parecen mujeres normales. Son las brujas y se han extendido como una plaga para acabar con todos los niños del mundo. Pero uno, de sólo siete años, va a hacer todo lo que esté en sus manos para acabar con ellas.

AUTOR: Roald Dahl
EDITA: Alfaguay Infantil

TOP CÓMIC: MORTADELO

Los detectives privados más famosos del panorama nacional vuelven a hacer de las suyas en esta nueva colección que te presenta dos historias completas de **Mortadelo** y **Filemón** e incluye todos los trucos de **Ibáñez** para aprender a dibujar. ¡Un álbum imprescindible!

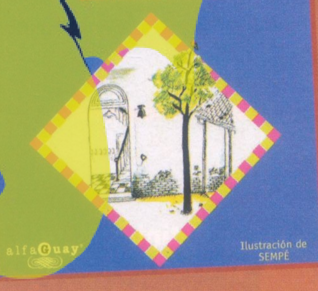
AUTOR: Ibáñez
EDITA: Ediciones B



LOS AMIGUETES DEL PEQUEÑO NICOLÁS

Ir a clase ya no es aburrido, y menos si tienes amigos tan buenos como los del pequeño **Nicolás**. Con este libro podrás vivir todo tipo de curiosas aventuras, desde ir de cámping hasta saber qué se siente llevando gafas... ¡Y es que **Nicolás** y sus amigos son los mejores del mundo!

AUTORES: Sempé y Goscinny
EDITA: Alfaguay Infantil



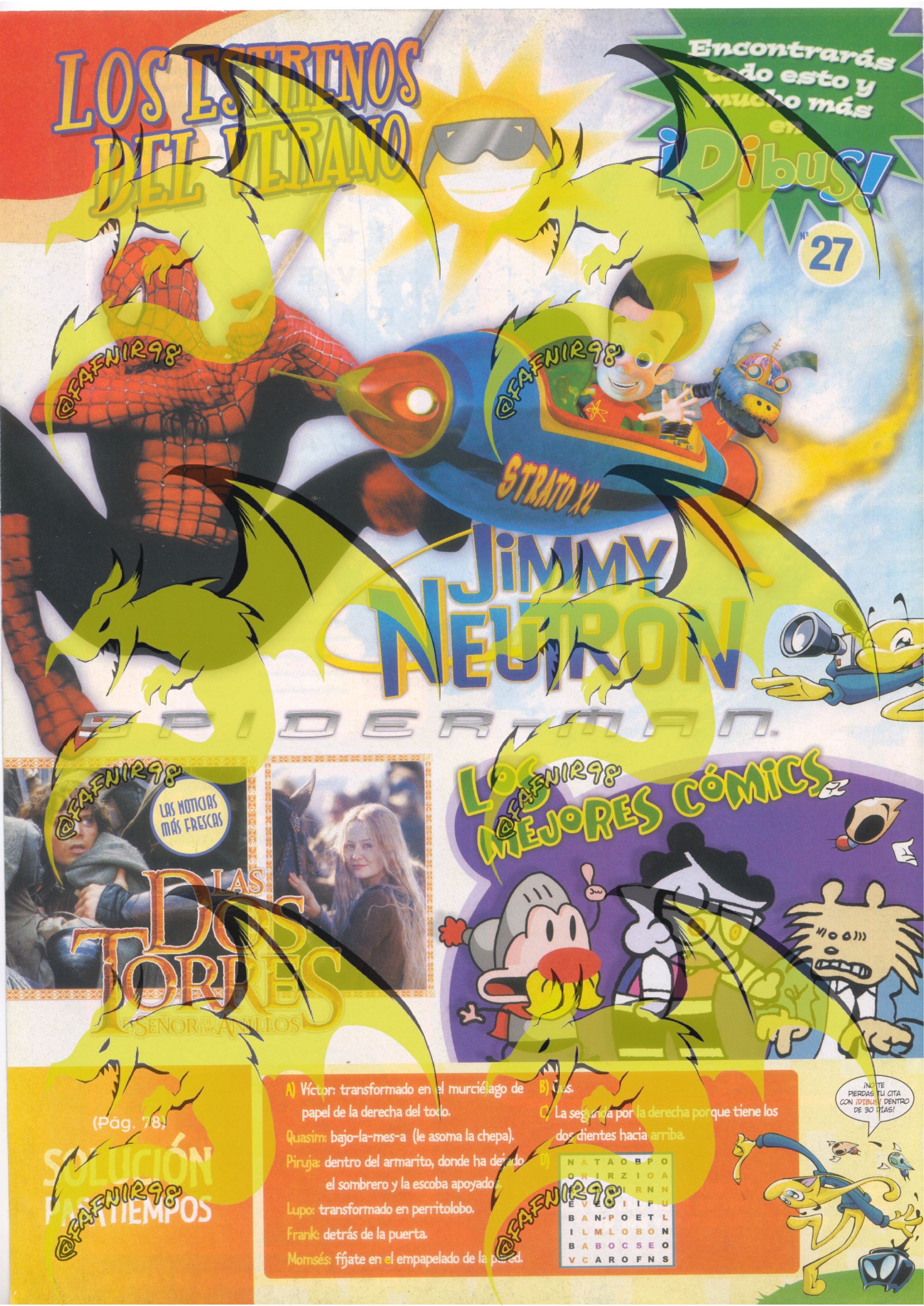
Pasatiempos mon



A Los Minimonsters han montado una fiesta de disfraces de miedo para unos amigos, y a la primera que ha llegado le han preparado un buen susto. Adivina dónde se esconden Víctor, Quasim, Momsés, Frank, Lupo y Piruja.

B Une los puntos con tu rotulador y sabrás quién es el que está dentro del armario.


nstruosos
por Álex Fito
D
Encuentra los cinco elementos relacionados con los monstruos que se esconden en esta doble página.
N A T A O B P O
O R I R Z I O A
R E B G I R N N
E V E S I I P U
B A N P O E T L
L M L O B O N
B A B O C S E O
V C A R O F N S
PISTA:
Resuelve este jeroglífico y sabrás dónde se esconde Quasim...
Enero,
Febrero
...
A
¿SABÍAS QUE...
NO HACE FALTA UN DISFRAZ HORRIBLE PARA DARLE UN BUEN SUSTO A TU HERMANA MAYOR? UN JERSEY ANCHO DE TU PADRE BASTARÁ PARA ESE COMETIDO...
MIRA, YOLANDA, ME HE QUEDADO SIN EXTREMIDADES. ¡UUUHH!
¡QUÉ GUAY!, ¡PARECES ENRIQUE IGLESIAS!
ESTEEE, AUNQUE NO SIEMPRE SE CONSIGA.
calabazas que salen en este dibujo, ¿sabrías decir cuál es la única distinta a las demás y por qué?


LOS ESTRENOS DEL VERANO
Encontrarás todo esto y mucho más en ¡Dibus!
Nº 27
STRATO XL
JIMMY NEUTRON
SPIDER-MAN
LAS NOTICIAS MÁS FRESCAS
LAS DOS TORRES
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
LOS MEJORES CÓMICS
(Pág. 78)
SOLUCIÓN PASATIEMPOS
A) Víctor: transformado en el murciélago de papel de la derecha del todo.
Quasim: bajo-la-mes-a (le asoma la chepa).
Piruja: dentro del armarito, donde ha dejado el sombrero y la escoba apoyados.
Lupo: transformado en perritolobo.
Frank: detrás de la puerta.
Momsés: fíjate en el empapelado de la pared.
C) La segunda por la derecha porque tiene los dos dientes hacia arriba.
D)
¡NO TE PIERDAS TU CITA CON ¡DIBUS! DENTRO DE 30 DÍAS!


Monster Rancher
LA SERIE EN VÍDEO
2º VÍDEO
YA A LA VENTA
EN TU KIOSCO
COMPLETA TU COLECCIÓN
MONSTER RANCHER
(8 VÍDEOS)
CADA 3 SEMANAS
EN TU KIOSCO
UN NUEVO VÍDEO
2ª ENTREGA
10 €
1.664 Ptas
Monster Rancher
¿QUIÉN GANARÁ
EL TORNEO
DE MONSTRUOS
TIGRE O HARE?
Monster Rancher 2
ATRAPAR A TIGRE
Contiene
3 Episodios
manga films
MEGATRIX
BKN INTERNATIONAL
manga films
Original i Còpia | Disseny i Producció
ESCANEO REALIZADO POR
@FAFNIR98